

10/11 NUMERO

1 SECRET 1

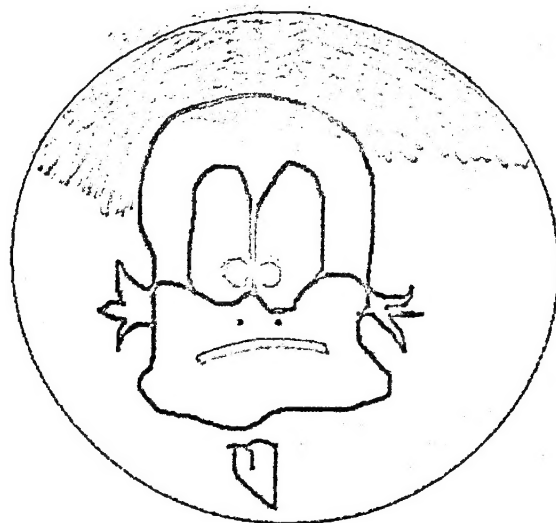
DELLA

DUCK CLAIR

TOWER

l. w.





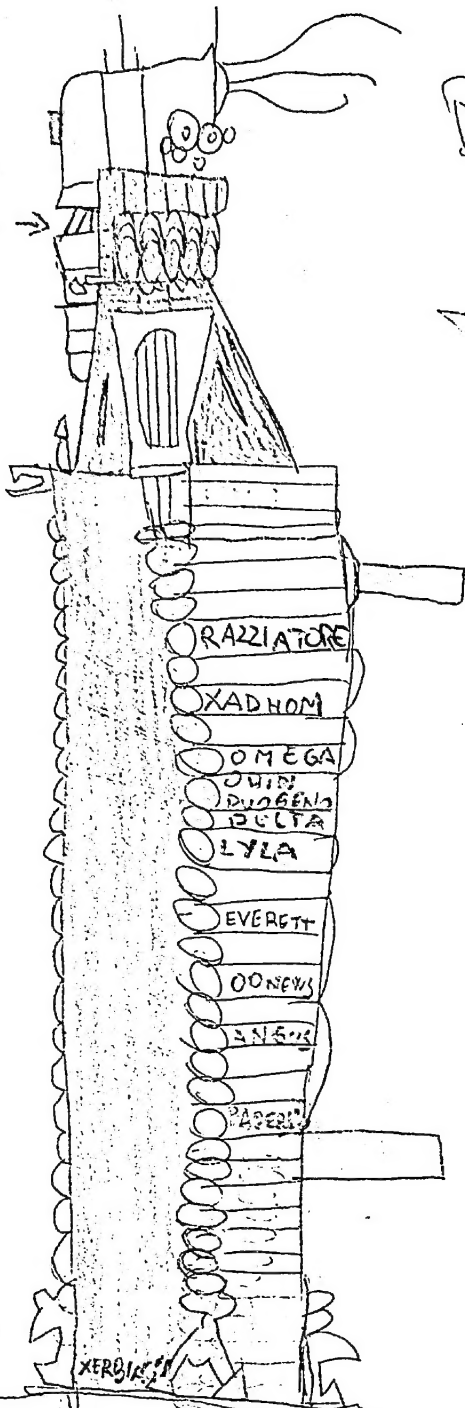
Indice

- 1 Ducklair Tower
- 2 Ascensore
- 3 Le menti artificiali
- 4 Scudo Extransformer
- 5 Pi-Kar Technodiver PK-Jet
- 6 Gargoyle Lo Snodo Astronave
- 7 Sotterranei Sala I.I.T.
- 8 Catasto
- 9 PK
- 10 Fine
- 11 Seconda parte
- 12 Tecnologie
- 13 Se ci fossero ...
- 14 Palazzi del futuro
- 15 Divise
- 16 Mete preferite per le vacanze evroniane
- 17 Il Razziatore
- 18 Lyla Lay
- 19 Xadhoom
- 20 Angus Fangus
- 21 Zondag
- 22 Zoster
- 23 Uno

- 24 Due
- 25 Bverett Ducklair
- 26 Camera # 9
- 27 Nave evroniana
- 28 Evron contro PK
- 29 Strada per arrivare alla Ducklair Tower
- 30 Le copertine
- 31 Nemici
- 32 Amici
- 33 PK
- 34 Informazioni Avviso
- 35 Volare evroniano: incrociatore evroniano
- 36 Viva PK
- 37 Tecno forum: una porta verso le stelle
- 38 Tutti i pianeti conosciuti da PK
- 39 Nemiciamici Astronave evroniana # 2
- 40 Armi e travestimenti di PK Angus Fangus scoop
- 41 Biologia: evroniani
- 42 Tecno forum: PK-Galaxy
- 43-44-45 I buoni, i brutti, i cattivi
- 46-47-48 PK faq
- 49-50 Pape-secret: Tecno friends for Uno: il fantasteam
- 51 Biologia: Spore
- 52 Biologia virtuale: Dog watcher
- 53 Nota del Ministero della difesa Paperopolese
- 54 Gadget
- 55-56 Super-secret

DUCKLAIR TOWER

UNO →



RAZIATORE

XADHOM

OMEGA

OWIN

DWIGEN

DELTA

LYLA

EVERETT

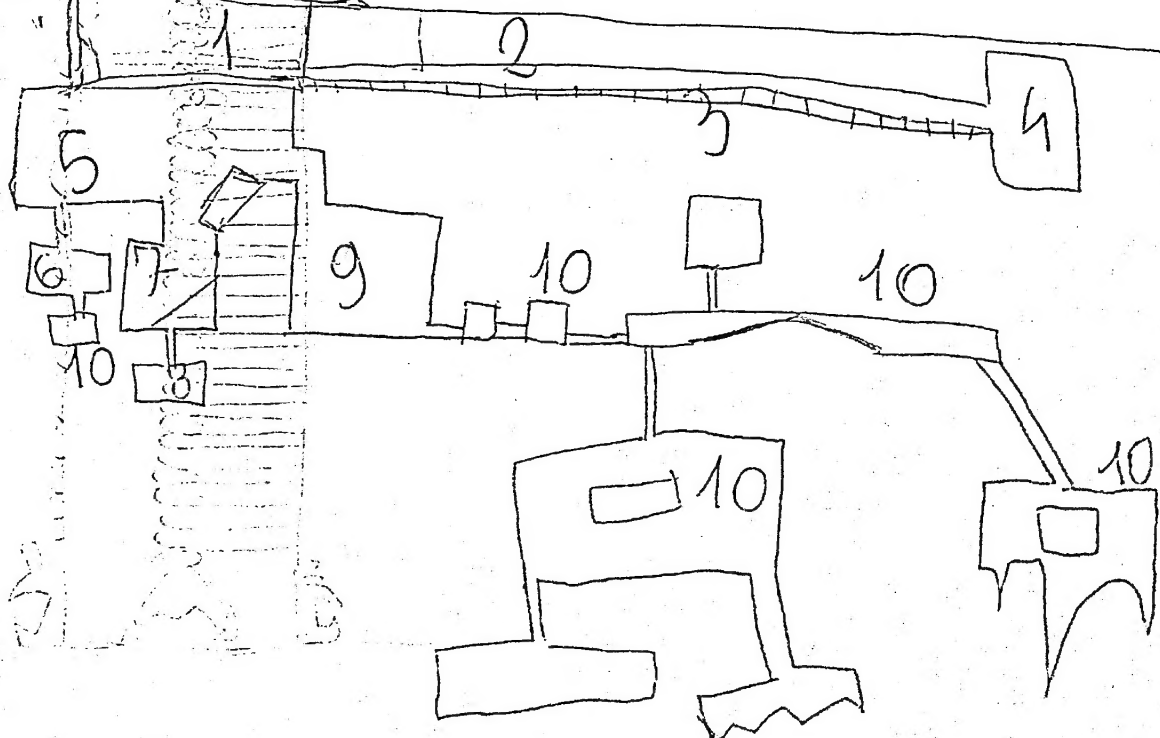
OO NEWS

ANSUS

PAPER

XEROB

- 1 GARAGE
- 10 BLINATI SEGRETI
- 2 CONDOTTO DI USCITA PRINCIPALE
- 3 USCITE
- 4 OFFICINA MECCANICA
- 5 ACCESSO AI PIANI INFERIORI
- 6 LABORATORIO CHIMICO / TECNICO
- 7 FONDERIA
- 8 CAMERA STAGNA PER LA FUSIONE FREDDA
- 9 DEPOSITO MATERIALE DI RECUPERO

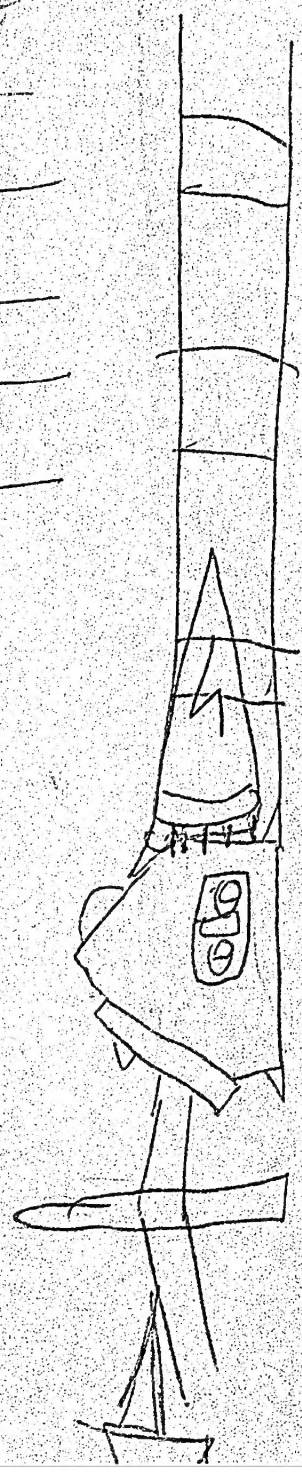
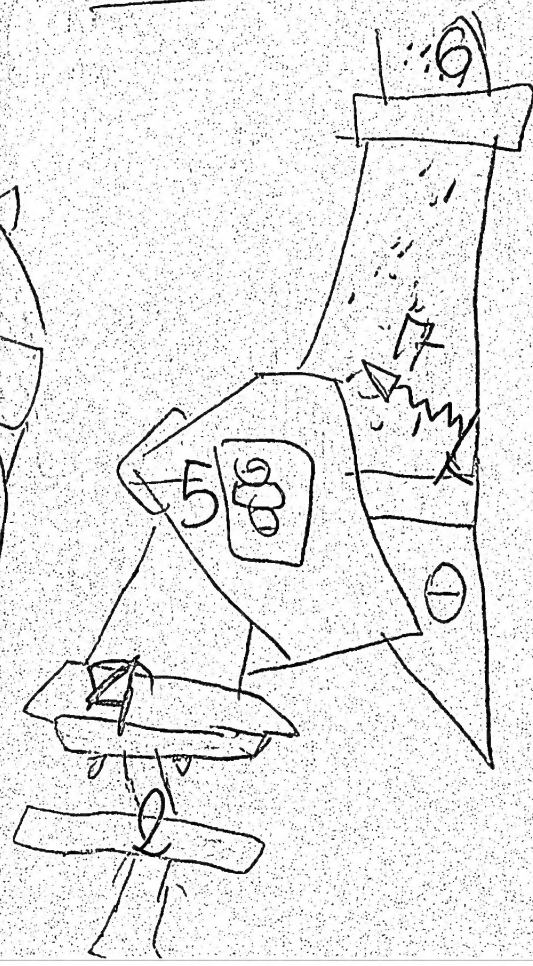
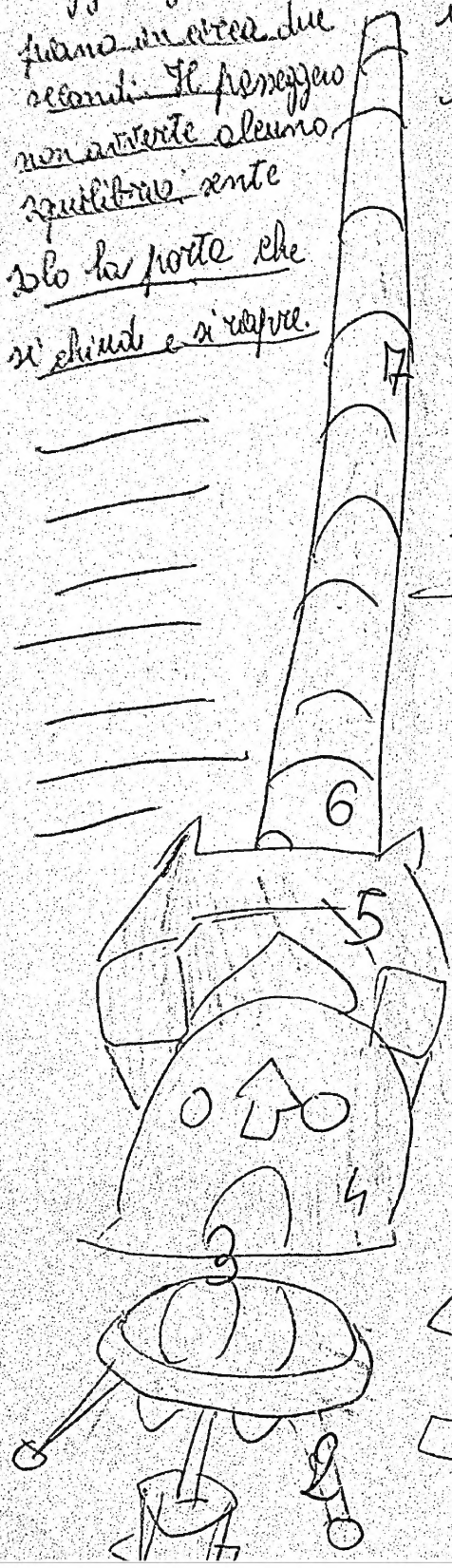


ASCENSORE

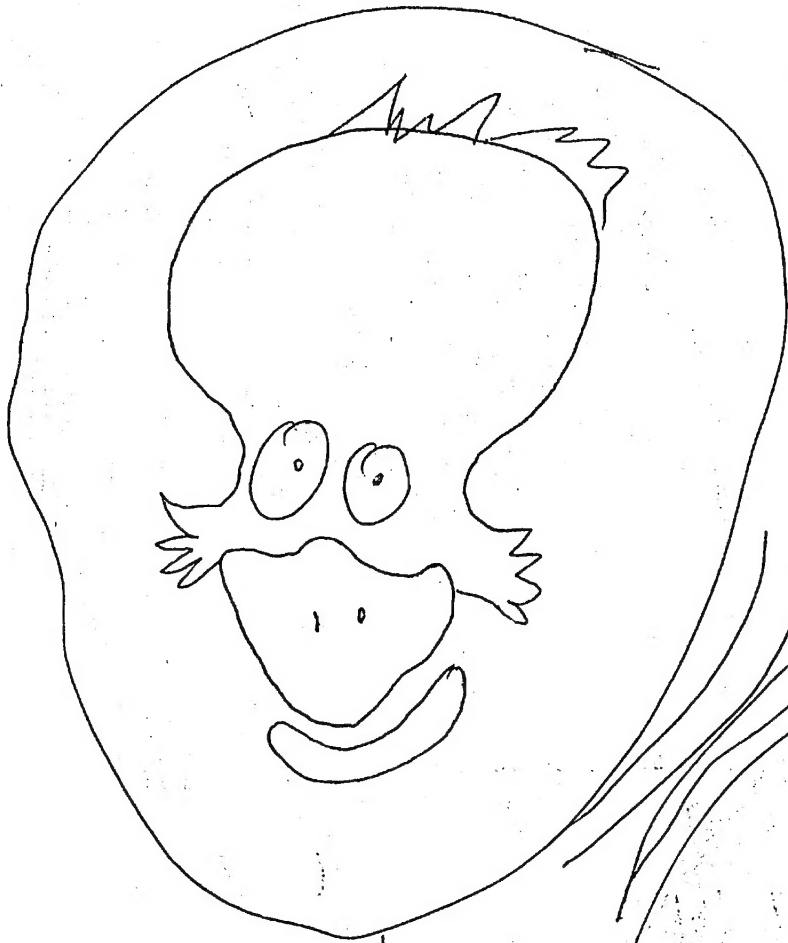
Sono solo tre gli
asensori a propulsione
ibrida. Dal garage si
raggiunge l'ultimo
piano in circa due
secondi. Il passaggio
non avviene senza
squilibrio, ante
blo la porta che
si chiude e si riapre.

Sotto il pistone(2) introduce la
campane(4) nel reattore a
entrata difformante(5). Il ribaltore
del liquido a espansione(7)
induce che gli assi si stiano
liberando e la campana
può essere sparsa attraverso
il canale de cosa.

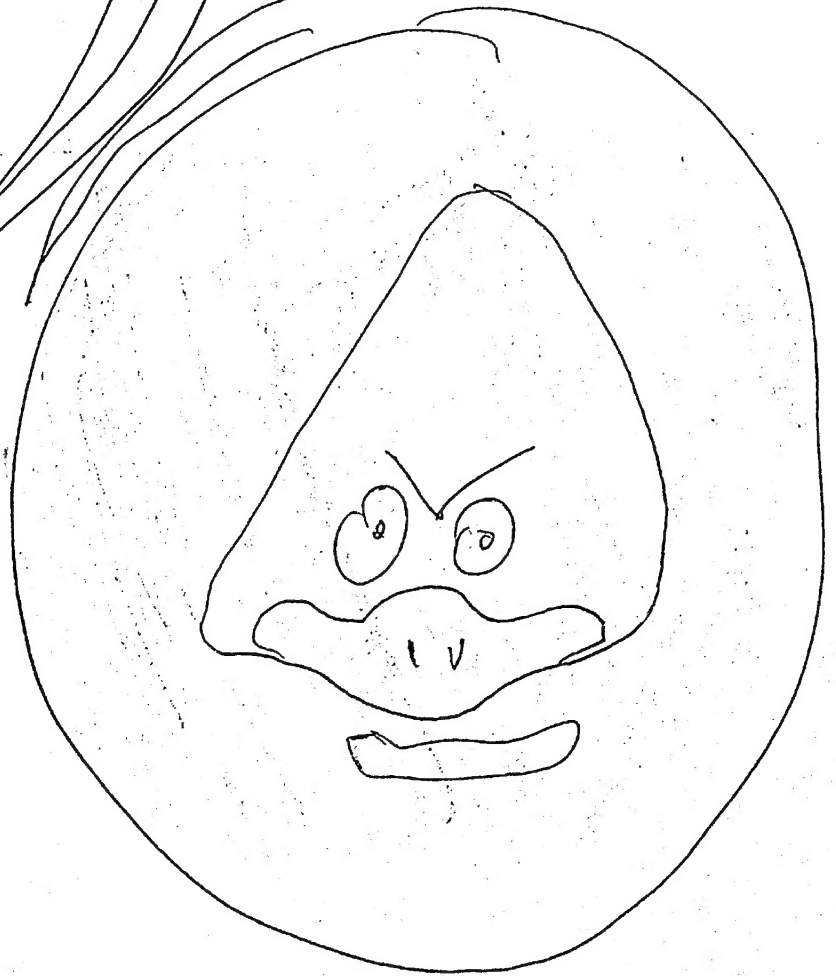
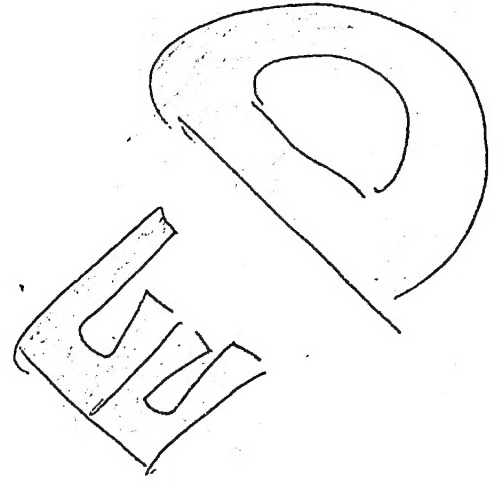
Nell'ultimo
sottosistema
pistone
cassa e la
scolomente
voto nel
di loro
liquido
è in fase di
cul-



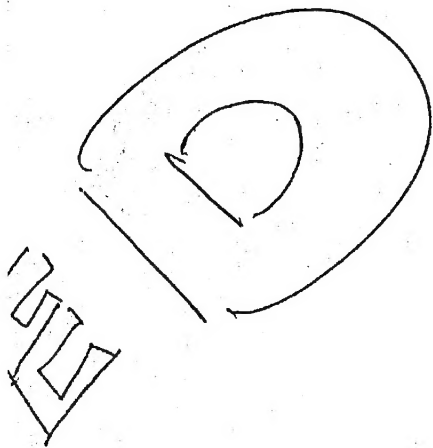
LE MENTI ARTIFICIALI



UNO



DUE



SCUDO

EXTRANSFORM

PARALIZZATORE BRADIONICO

RAGGIO COMMUTATORE
GRAVITAZIONALE

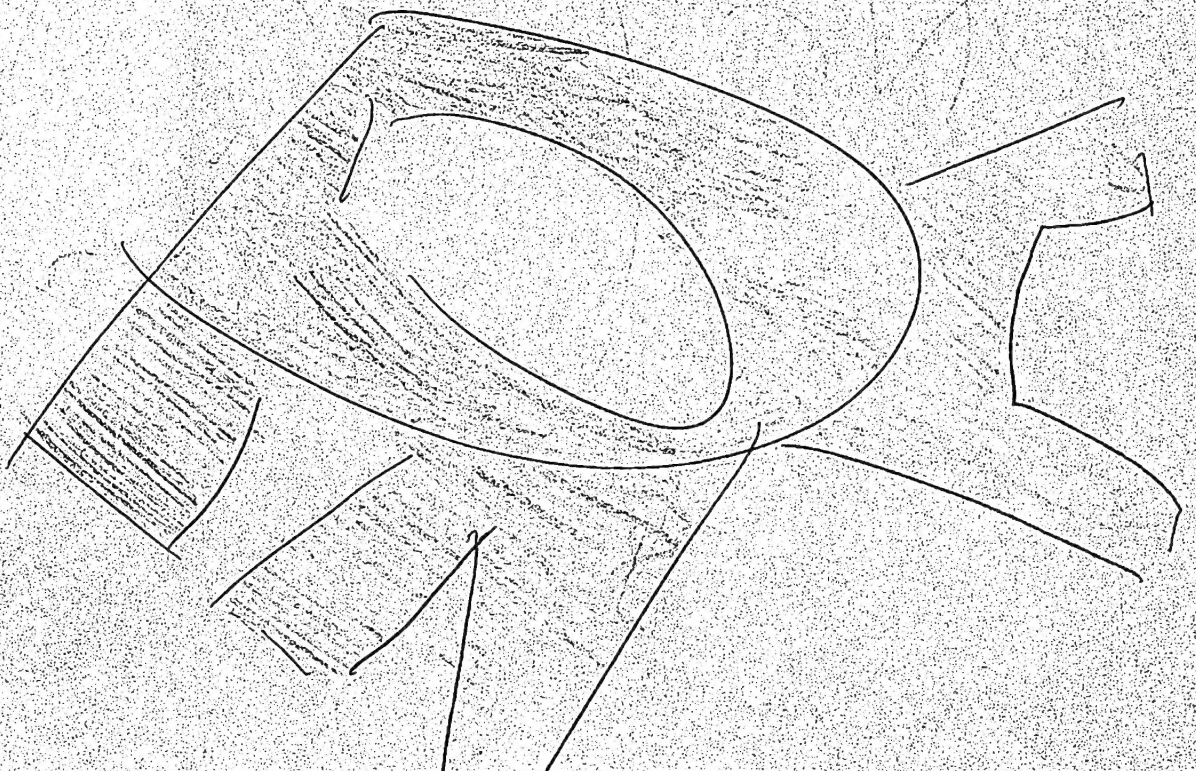
CRASHER

SWITCH DI RICHIAMO

COMANDO
DENSIFORMICO

PSICO CAPTATORE
OLOGRAFICO

REATTORE AD
IMPRESI
MAGNETO-BOPLCI



PKAR

ABITACOLO
AUTO ADATTANTE

POTENZA MASSIMA
L'EQUIVALENTE DI 903 CV

VELOCITÀ MASSIMA
421 KM/H

ACCELERAZIONE
1 KM DA FERMO IN
17,5 SECONDI
VELOCITÀ DI
USCITA 324 KM/H
RIPRESO
DA 0 A 100 KM/H
IN 4,3 SECONDI

FARI AD
ASSETTO
VARIABILE

FRENOTATA
A 200 KM/H
1,2 M

LUNGHEZZA
4,245 M

LARGHEZZA
1,750 M

ALTEZZA 1,654 M

RUOTE
MOTRICI A
SISTEMA
FREMANTE

CLOCHE

PAR BREZZA
FOTOCROMATICO

BOOSTER

PROPULSORI A
SPINTA LIQUIDA
INDOTTA

FUSOLIERA

TURBINE

PK

CHINO DIVER

SCOMPARTI
ANTROLATERALI

FANALI
IDROATTIVI

CARENATURA A
MAX COEFFICIENTE DI
PENETRAZIONE

PK-JET



ABITACOLO

GARGOYLE

IL doccia
o gargoyles, e le
porte terminali
della gruante.

Nelle architetture
gotiche, prende forme
colossali e imponenti.
Anche la DT è dotata
di doccioni di dimensioni
gigantesche ma non
servono certo a far
fluire l'acqua piovana.



LO SNODO

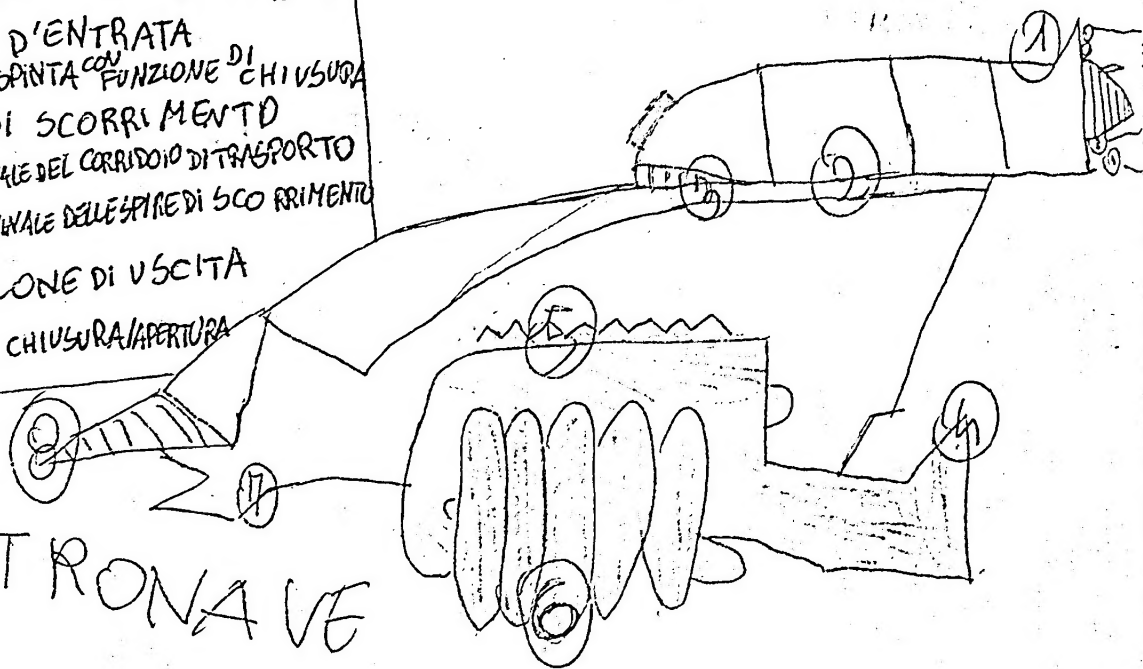
La differenza tra l'asse motore
e l'asse espulsivo si trova nella
semplice spina. L'elaborazione
l'ok, la turbina si posiziona
il soggetto viene accompagnato
soggetto (b). In esso entrano, le
scorie verso l'alto e il soggetto viene



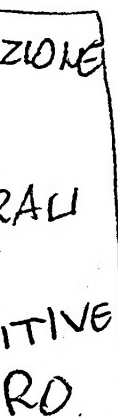
ESPULSORE

- 1 SISTEMA D'AVVISO DI CORPI ESTRANEI
- 2 BECCO D'ENTRATA
- 3 PLACCA DISINTA CON FUNZIONE DI CHIUSURA
- 4 SPIRE DI SCORRIMENTO
- 5 PARTE TERMINALE DEL CORRIDOIO DI TRASPORTO
- 6 PARTE TERMINALE DELLE SPIRE DI SCORRIMENTO
- 7 PORTELLONE DI USCITA
- 8 SISTEMI DI CHIUSURA/APERTURA

ASTRONAVE



- 1 TERMINALE DEL SISTEMA RADAR
- 2 SALA DI UNO
- 3 VETRO CAPSULA DI PILOTAGGIO
- 4 SFILATTOI DI CONDENSATO
- 5 CORPO MOTORE CENTRALE E ALLOGGIAMENTI DELLE 4 CAPSULE CONTENITIVE DI EMERGENZA, CAPACI DI OSPITARE OGNIUNA UN PASSEGGERO
- 6 ALZETTONI E CAMERE DI COMPENSAZIONE
- 7 ALZETTONI ANTERIORI
- 8 PONTALE E ARMAMENTI CENTRALI

[illegible]

- SALA I.I.T.

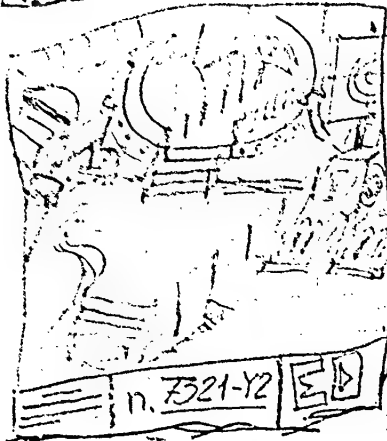
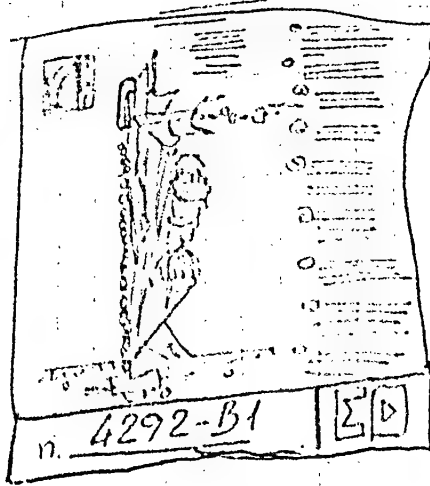
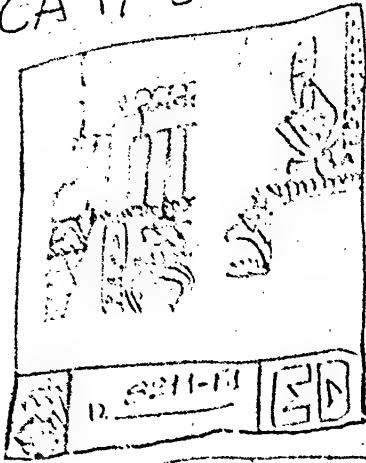
1.1.T. (PER INTERFACCIA ~~INTERFACCIA~~ ^{INTERFACCIA INGRESSIVA TOTALE})
che gode di questi
macchinari.

SINTETIZZATI
 OSOINI EFFETTI
 MUSICI
 DANIELLO
 COMANDI

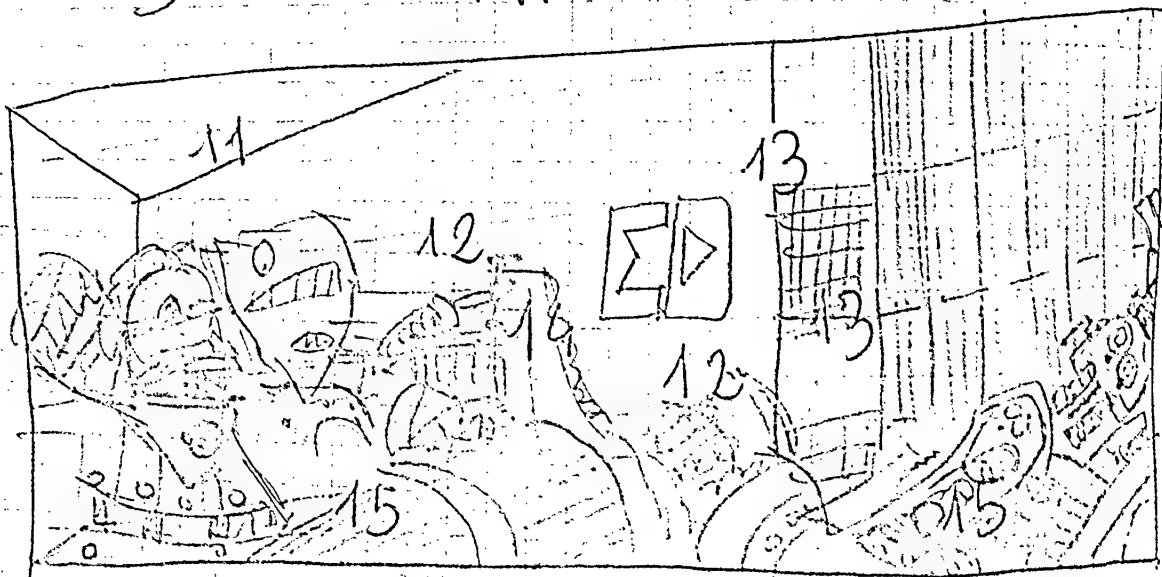
ALLEVATO
MONITORAGGIO
DELLE
FUNZIONI
VITALI

PROIETTORE DI
OLOGRAMMI AD-
ALTA INTENSITA

CATASTO



SOTTERRANEI



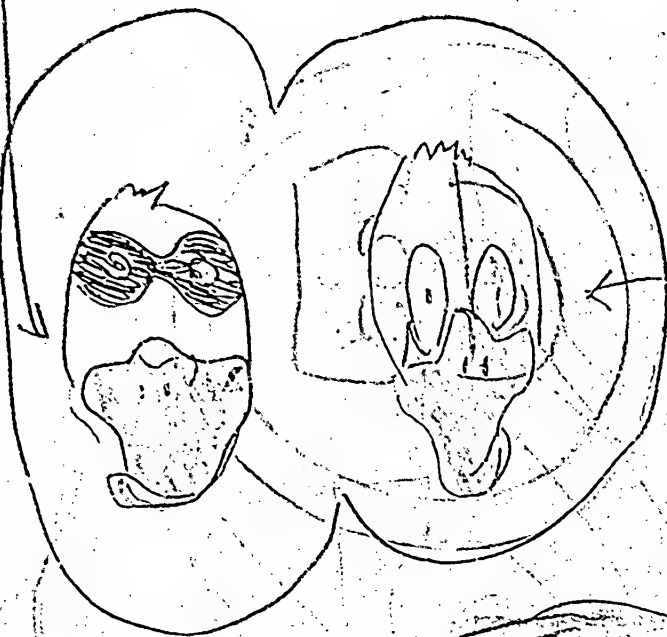
11 TETTO

14 SCALE

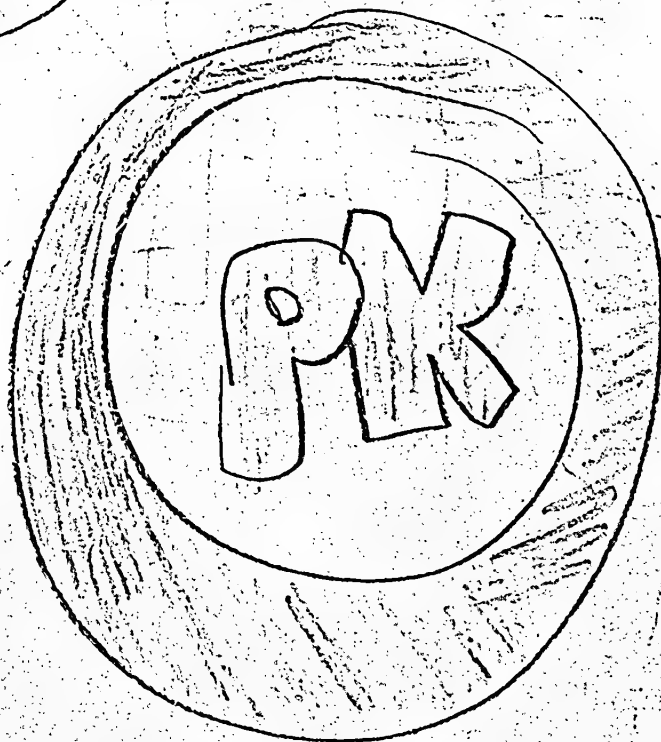
12 ILLUMINAZIONE 15 SCORIE ACCATASTATE IN
ATTESA DI UN IMPROBABILE
13 CONDOTTI DI AERAZIONE RIUTILIZZATO

(8)

PI KAPPA



PAPER INO





PRIMA
UNITA'

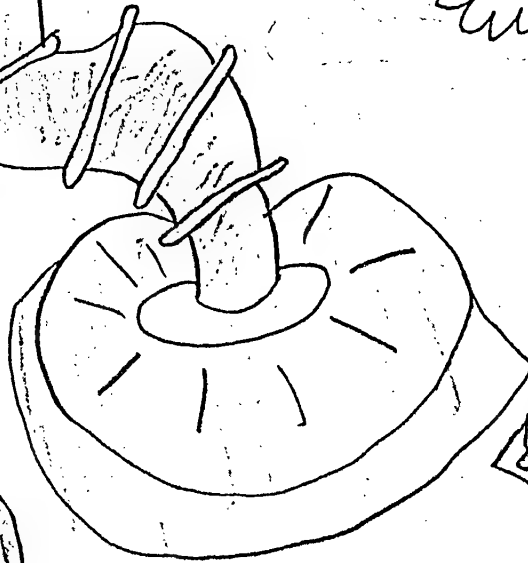
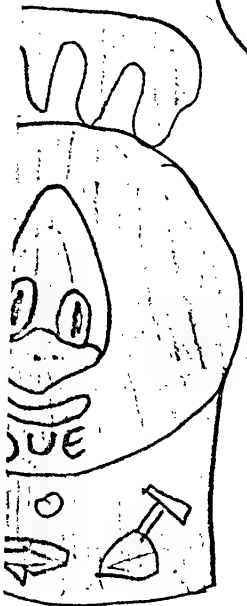
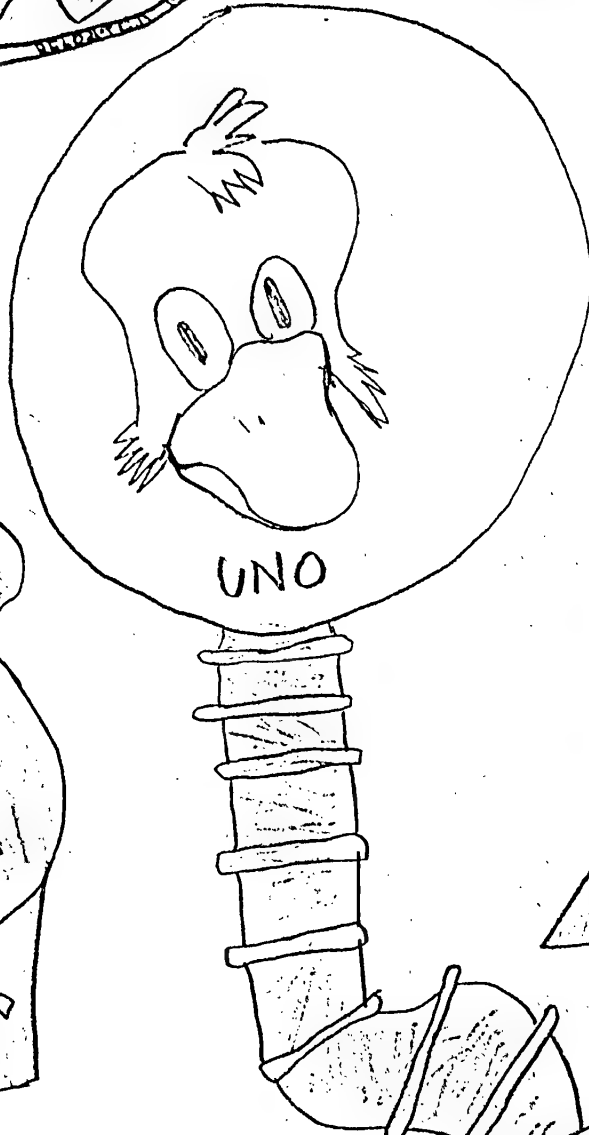
ODIN
EIDOL

PK

PK

PK

PAPERINIK



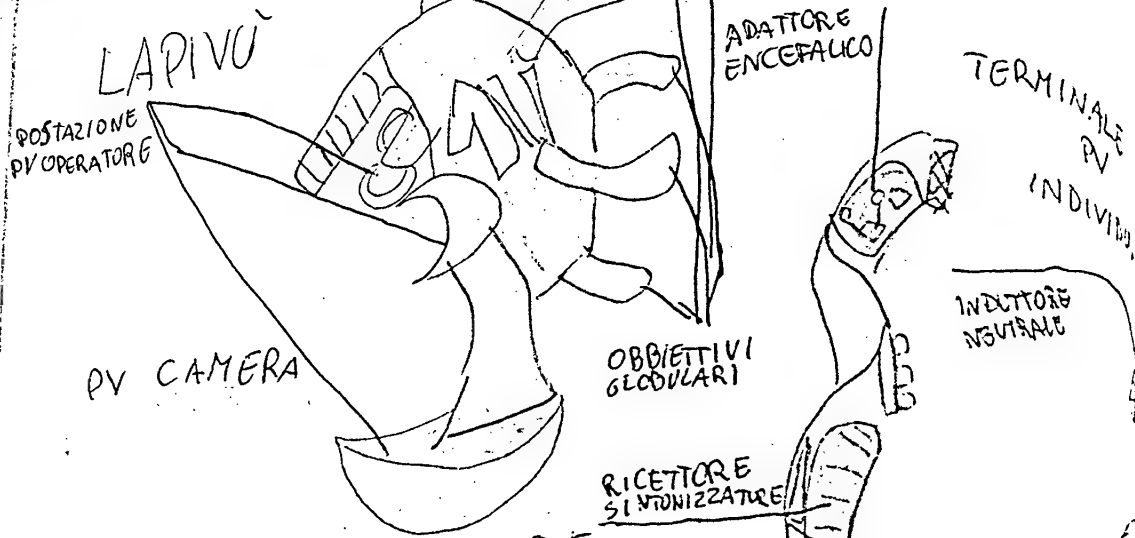
ODIN
EIDOLON



DUOGENO



G
O
O
M
E
T
R
I
C
A



INTENSIFICATORE MAGNETICO



MAGNETOMETRO A TENSIONE CINEMATICA BIATTIVA

ARMI

RICETTORE RADIODINAMICO

DOPPIA MICROSCALARITA INCRICIATA

SIMULATORI DI MASSA

CAMERA DI DECODIFICAZIONE ENERGETICA

GENERATORI

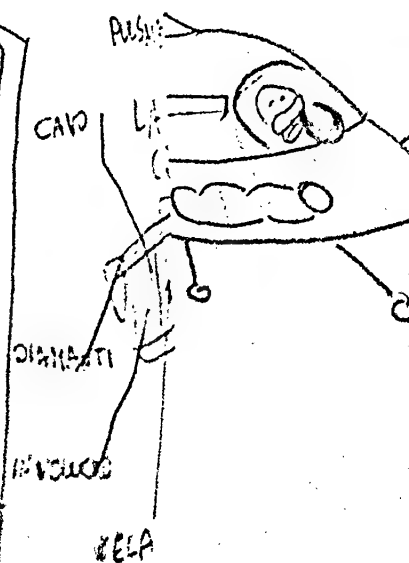
RAGGIATORE BIOLOGICO

L'EVRONGUN

SENSORE SPECIE-GENETICO

SERBATOIO FASER

PIASTRA ALIMENTAZIONE

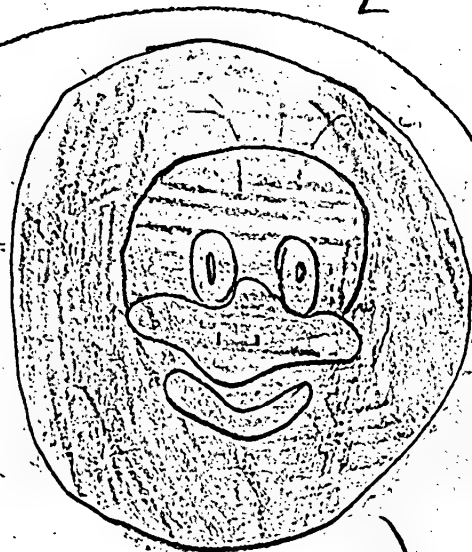


METR



DUE → DUOGENO
UNO → ODIN E IDOLON

← SE CI FOSSERO



AVE

SANIE

A CRO



EMETRIO



RAH DO OM

CROWD COMMANDANTE

VICE CROWD COMMANDANTE

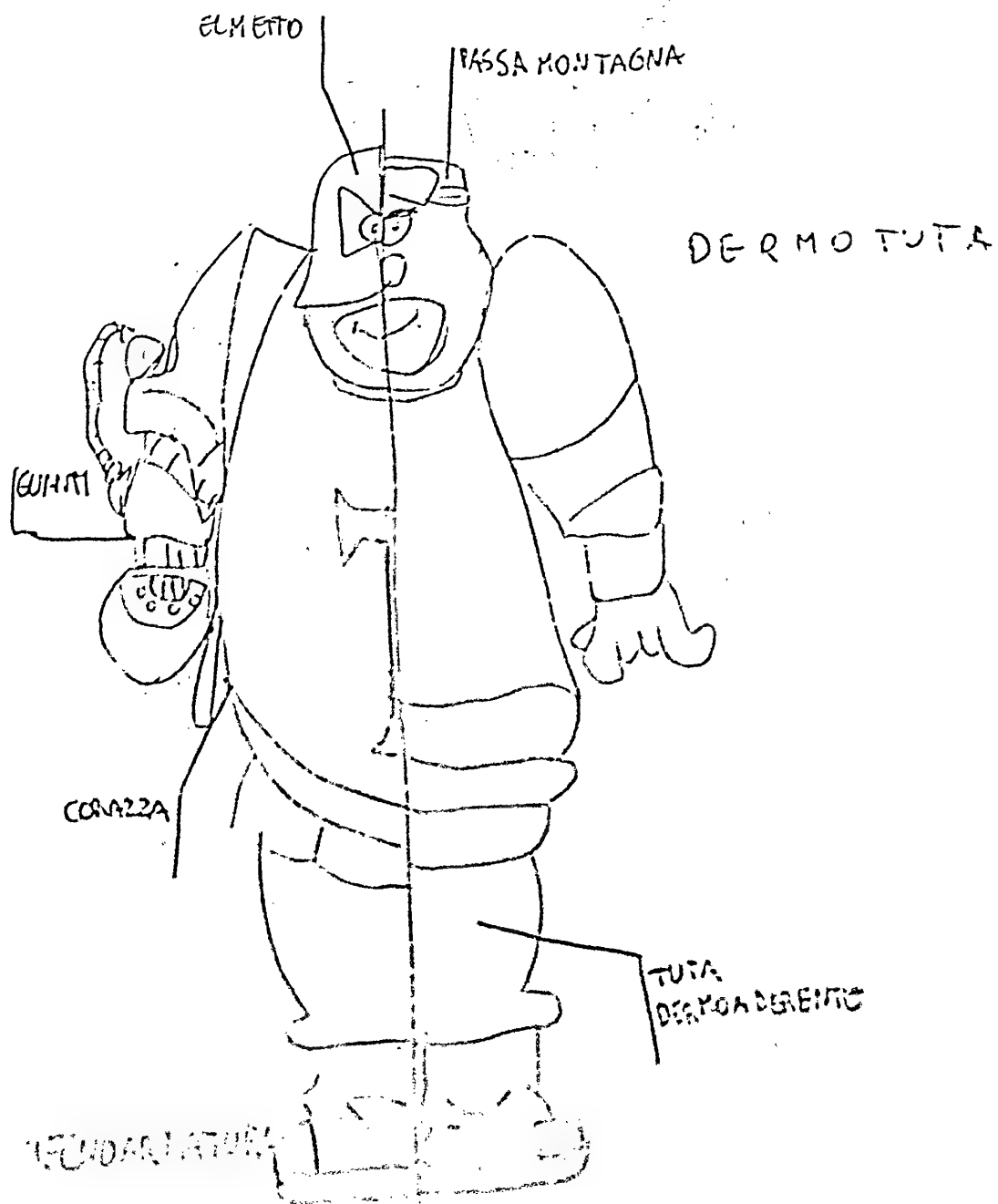
TOM POLIZIA

PIKAPPA

EVERETT
DU KLAIR

13

VISE
L'ARMATURA DELLA
TEMPOLIZIA



IL RAZZIATORE

SOGGETTO:

Razziatore

CLASSIFICAZIONE:

Crononauta fuorilegge

PROVENIENZA: 23° secolo

CORPOREITÀ: molto massiccia

ALTEZZA: 2,10 m - PESO: 180 Kg

STRUTTURA INTERNA: 100% cibica /

60% tessuti animali / 10% non identificabile

ASPETTO: sorta di rapace /

crusciante sovrappeso / sembianza piratesche

ABITUDINI ALIMENTARI: carnivoro

APPARATO VISIVO: occhio dx lacrimico con deviazioni spazio-temporali /

zona frontale: puntatore per orientarsi nei flussi temporali

TIMBRO VOCALE: metallico / arrugginito

IN PRONTA CARATTERIALE: metalico / astuto / bestiale

FACOLTA' INTELLETTIVE: SCARSE

LIVELLO CULTURALE: stato brabo

ATTIVITA': scorrazza illegalmente nel passato per predare tesori

INCARICO ATTUALE: naviga attraverso i secoli per deviare il corso degli

eventi secondo i propri interessi

MANDANTI: cartello intergalattico dei criminali del 23° secolo

PUNTO DEBOLE: scarsa capacità strategica

FEDINA PENALE: lurida

ATTREZZATURA: il mantello è una cronosfera - box

FRASE CHIAVE: "non ho tempo da perdere..."

RESIDENZA ATTUALE: non ha fissa dimora: è solito parcheggiare nelle

pieghe spazio-temporali

SCHEDA PERSONALE:

N: JXZ - 654165 ABU



(17)

LYLA LAY

SOGGETTO: LYL A
CLASSIFICAZIONE: obliquo di classe 57

PROVENIENZA: 23° grado

CORPORATURA: ESILE/SCATTANTE

ALTEZZA: 1,70 m - PESO: 53 kg

STRUTTURA INTERNA: ignota

ASPETTO: molto carino

ABITUDINI ALIMENTARI: non necessita di cibo, per la sopravvivenza

APPARATO VISIVO: a incremento della visione di immagine con derivazioni

TIPOLOGIA VOCALE: sintetico con risonanze virtuali

IMPRONTA CARATTERIALE: a plasmabilità habitat-dipendente

FACOLTÀ INTELLETTIVE: come da software di sistema in uso

ATTIVITÀ: agente della temporizzazione, entro, sovraplanetario anti-chronopirateria

che dissimula temporizzazioni nelle varie epoche per l'attore e cronodotti allegri

costante collegamento telepatico-trans-temporale con il comando - base

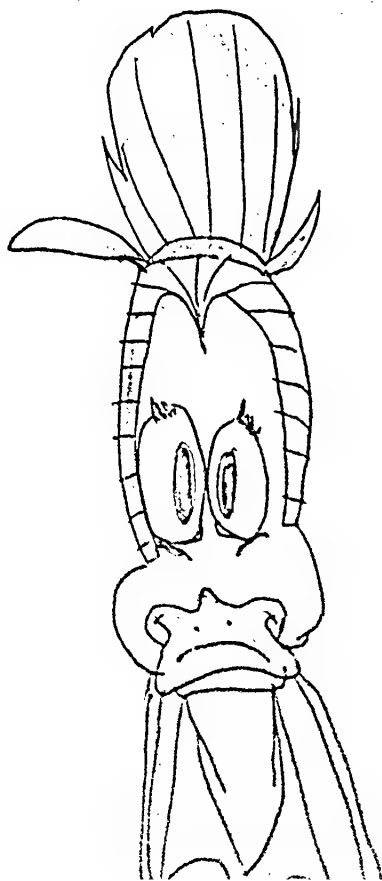
INCARICO ATTUALE: giornalismo televisivo, specializzata in cronaca, del network con

di supercondi

PUNTO DEBOLE: iper decisionale virtualmente limitata dal software

SCHE DA PERSONALE:

n. KKZ-032188 BEN



18

OME DI BAT

ASSIFICAZIONE

STIVO DELLA

valoria curata

PROVENIENZA: 1

CORPORATURA A

ALTEZZA: 1,78 m

STRUTTURA

ASPECTO: inq

IMPRONTA CAR

IVELLO CULT

Non si registra

MISSIONE: la c

TTIVITÀ: senza

missione

PUNTO DEBOLE:

comunicabile

SCEN

n. JSD

JOME DI BATTAGLIA: XADHOOM (in xedhiano, significa "il creditore")

CLASSIFICAZIONE: MUTANTE

MOTIVO DELLA MUTAZIONE: risultato incompleto della ricerca sulla mutabilità della materia curata dal suo gruppo di studio

PROVENIENZA: pianeta Xedha

XADHOOM

CORPORATURA ATTUALE: fibrosa e plastica

ALTEZZA: 1,78 m PESO: Normale

STRUTTURA INTERNA: riconosciuta sintesi tra la materia solida e l'energia pura. Non classificabile dalla scienza TERRESTRE

ASPETTO: inquietante

IMPRONTA CARATTERIALE: irascibile e spietatamente determinata

LIVELLO CULTURALE: prima della mutazione era la migliore scienziata del suo pianeta. Non si registra alcuna alterazione nella sua facoltà intellettuale.

MISSIONE: la diffusione totale e incondizionata del popolo di Euron

ATTIVITÀ: senza distinzioni, tutte quelle che possono aiutarla a portare a termine la sua missione

PUNTO DEBOLE: rischia di non controllare la sua carica distruttiva. In tal caso, si tramuterà in una massa capace di risulchiare l'intera galassia

SCEDA PERSONALE:

N.JJD-099153 DAX

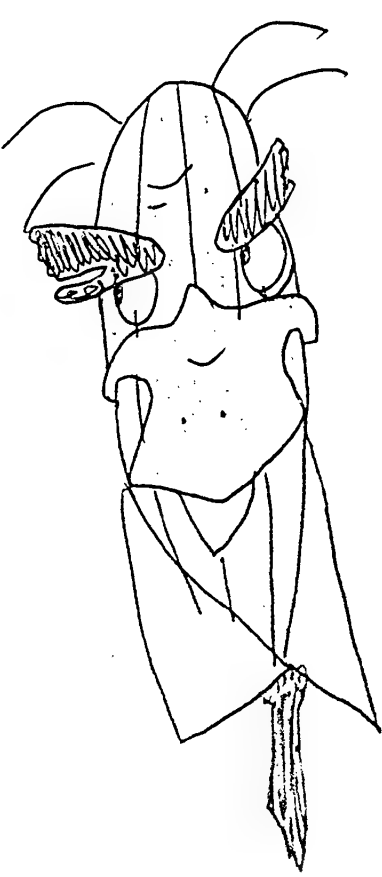


79

ANGUS FANGUS

S OGGETTO: ANGUS FANGUS
 C ATTIVITA': giornalista televisivo
 P PAESE D'ORIGINE: Nuova Zelanda
 C ASPETTO: bruno, alto
 F CORPORATURA: irrimediabilmente flaccida
 C ABITUDINI ALIMENTARI: mangia qualunque cosa gli capiti a tiro, purché sia
 F ESSERE consumata subito
 A PIATTO PREFERITO: pizza spessa (mozzarella, gorgonzola, bavaresi, carciofini,
 A nutella, mostarda e poco di altro perché fa ingrassare
 A RESIDENZA ATTUALE: praticamente vive a 00 channel
 C IMPRONTA CARATTERIALE: ostinato, irascibile e terribilmente vendicativo.
 F lo trova irresistibile
 F PROFESSIONALITA': nessuna etica, ma notevole competenza tecnica
 F ASPIRAZIONE: vincere il premio Pulitzer, per aver smascherato Sikappa
 F LIVELLO CULTURALE: buono, anche se si affida molto più all'istinto
 F FRASE CHIAVE: "IGH! IGH!"
 F PUNTI DEBOLI: sono così tanti, che elencarli sarebbe troppo lungo

SCHEDA PERSONALE:
 N, WDC - 120 121 X B1



20

TITO: Zon
 generale
 ONE: astro
 ZA ORIGINAR
 RA: atletica
 : terrorizz
 DEALE: gel
 INTELLETT
 iglio inje
 CARATTERI
 : vulcan
 per far fra
 pericolos
 nere e in
 TURA: opp
 è venuto
 ONE: pr
 HAVE: "
 EBOLE:

de person
 - 11046

ZONDAG

GETTO: Zondag

: generale

AZIONE: astioincensore-madre "Kug Y" di stanza nel quadrante di Venere

INENZA ORIGINARIA: pianeta EVROM

ATURA: atletica e massiccia

IO: terrorizzante

VOCALE: gelido e profondo

A' INTELLETTIVE: subordina le sue capacità decisionali alle direttive ricevute

Consiglio inferiore

TA CARATTERIALE: spiritato

ITA: vulcanico, riesce comunque a controllarsi e a mantenere le lucidità
ie per far fronte a questioni emergenti. Si esalta davanti a difficoltà e
sui pericolose.

: nere e inquietante

NATURA: apparentemente nessuna. Agisce cercando unicamente sul suo
.: è venerato e temuto dagli inferiori.

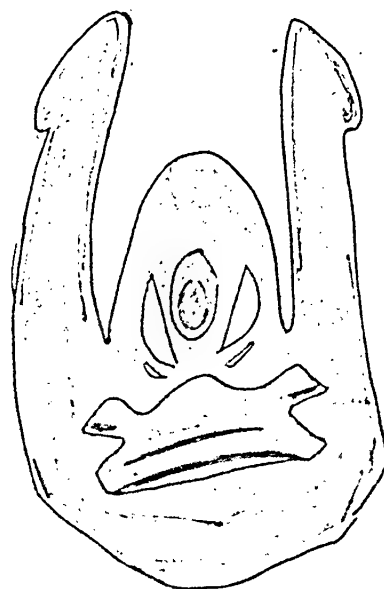
AZIONE: prosciugatore le energie emotive del pianeta Terra

CHIAVE: "Spazzali via"

DESOLE: chiedetelo a Xadhoom

chede personale:

SS-110465 SIM

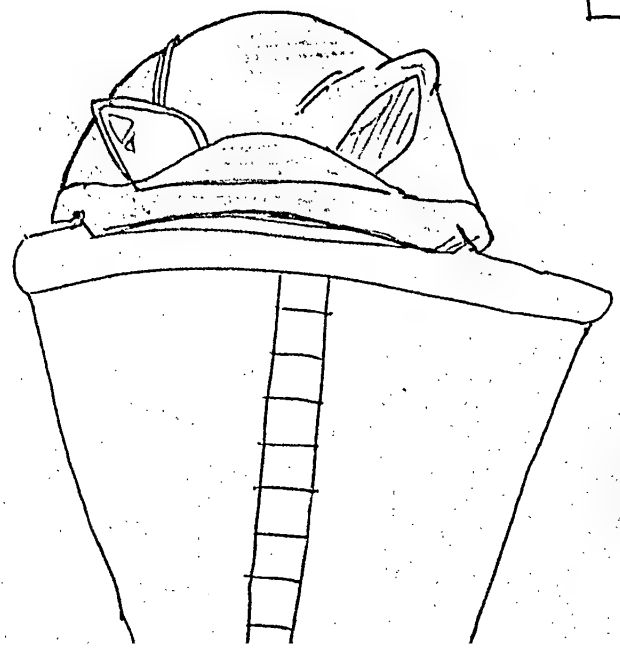


(21)

- S SOGGETTO: Zoster
- CI GRADO: capo lingua stitico
- II DISCREZIONE: ashoicunne-mache "KugY", olintare sul quadrante d'OGGETTO
- U PROVENIENZA ORIGINARIA: pianeta e non
- AI CORROBORAZIONE: compollo e nervosa
- SI ASPETTO: iterale
- E TIMBRE VOCALE: poalo, che non annette repliche
- IA FACOLTA' INTERIETTIVE: elow-kimne, sono esclusivamente del COGNETISTA E
- AS, esperimenti scientifici. Risponde direttamente al consiglio MBRO VOCAIC
- Q IMPONTA CARATTERALE: determinato/mellifluso/jintamente PETTU: 2nd
- A ENOTIVITA': gelido, controlla freddamente anche le situazioni RIFERKHE:
- T DIVISA: elione e inquietante.
- II ATTREZZATURA: ha a sue disposizione l'osautet'imine tec ULTA' INTEL
- F citazione, che lui stesso contribuisse a far evolvere questo lo RATTERE: p
- AI ASPIRAZIONE: trovare il metodo per sfruttare le energie eni SWORD:
- E negative
- II
- FRASI CHIAVE: "Il pianeta Terra abbonda di pessimi elementi" NO
- PUNTO DEBOLE: Xedhoon conosce anche il suo

Schede persocule:
n. KAT-071164 DAV

ZOSTE



21

SOGGETTO: UNO

CLASSIFICAZIONE: intelligenza artificiale mod. ED, mark 001, elaboratore iperamalogico con funzioni esperte iper-cognitive

LOCALIZZAZIONE: Ducklair Tower

ARCHITETTURA E CONFIGURAZIONE: memoria base da N-terabytes con espansione ciclica iterativa e strutturazione reticolare

PROGETTISTA E PROGRAMMATORE: Everett Ducklair

TIMBRO VOCALE: sintetico

ASPETTO: elaborabile con programmi di morphing superiore. Il più usato: ai parametri morf-fisionomici di Everett. Tona facciale: verde

PERIFERICHE: di ogni genere (dice lui)

PACOLTÀ INTELLETTIVE: artificiali e scannate (richiede lui)

CARATTERE: presuntuoso e dotato di un senso dell'umorismo da ... riprogrammare (e questo lo dice PK)

PASSWORD: "Intelligenza biologica! Tk"

PUNTO DEBOLE: ... Due

UNO

Scheda personale:
N.VAL-020968 DEP



22

23

100

MOD. GGETTO: Everett Ducklair

PRINCIPALE: genio

PRINCIPALE: ex-imprenditore

SE D'ORIGINE: Paperopoli

VALE RESIDENZA: monastero di Dhasam-Bul, Asia centro-settentrionale

ASpetto: molto curato, quasi dandy. Anche in saio fa la sua bella figura....

PRINCIPALI PARTICOLARI: macrocefalo

PROBLEMA VOCALE: pacato, ben impostato

FRONTA CARATTERIALE: imprevedibili fluttuazioni dell'autodominio

ATTIVITA': repressa

PROFESSIONALITA': straordinaria, ma ingovernabile

INDICAZIONE INTELLETTIVO: fuori scala rispetto a qualsiasi parametro

VALORE CULTURALE: pan-laurea honoris causa in tutte le discipline scientifiche

FRASE-CHIAVE: "Aaargh! L'ho fatto di nuovo!"

TRATTO DEBOLE: non sa limitare la propria creatività

ATTITUZIONE: esaltare la parte migliore di sé e apprendere la Sublime Padronanza intuendo un iniziato del Primo Anello.

Scheda personale:

m. XXX-251269 DKL

EVERETT DUCKLAIR



25

schiena personale:
m. LVA - 180471 BAL

SOGGETTO: Stephan Vladuek
HOME IN CODICE: Camera #9
ATTIVITA': teleoperatore di 00 channel
MESE D'ORIGINE: Bulgaria

ATTUALE RESIDENZA: camera di motel alla periferia di Poperopol.
ASPETTO: zombiesco. Viso e busto perennemente nascosti sotto il
e le tele-imbrogature. Nessuno ha ancora avuto il piacere di
...
6790 K

PRECEDENTI ATTIVITA': fotoreporter d'assalto

SEGNI PARTICOLARI: passione smodata per la musica popolare bulgara
di Tippero, famoso ballo del suo paese.

IMPRONTA CARATTERIALE: flemmatico, riflessivo, timido, esageratamente
EMOTIVITA': ossessionato dai ricordi di alcuni drammatici
passato.

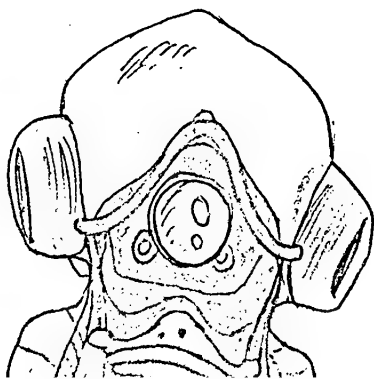
LIVELLO CULTURALE: parla correttamente sette lingue.

FRASE CHIAVE: "Una volta ero curioso..."

PUNTO DEBOLE: non ha più fiducia in se stesso.

ASPIRAZIONI: sconosciute. Per il momento gli basterebbe sapere
dove lavorare con Angus.

CAMERA 9



(26)

NAL

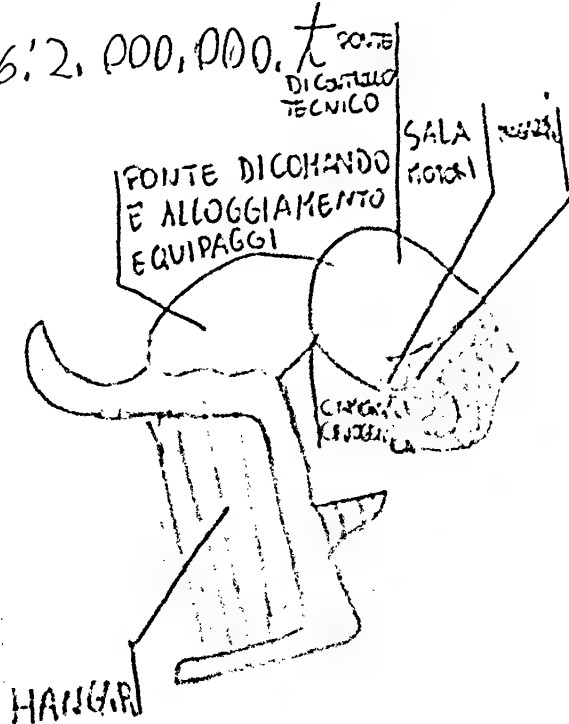
Velocità max extraterritoriale: un centesimo della velocità della luce (circa 10.800.000 Km/h)

Velocità max nell'atmosfera terrestre: Mach 6,4 (6790 Km/h)

Autonomia: una settimana, alla velocità massima

Consumo: 2.000.000. Litri

ESF



L'equipaggio di comando è composto da 15 elementi: un comandante, con il doppio incarico di ufficiale di rotta, quattro sottufficiali, sette uomini di supporto, un responsabile scientifico, due tecnici di laboratorio addetti alla camera fisiologica.

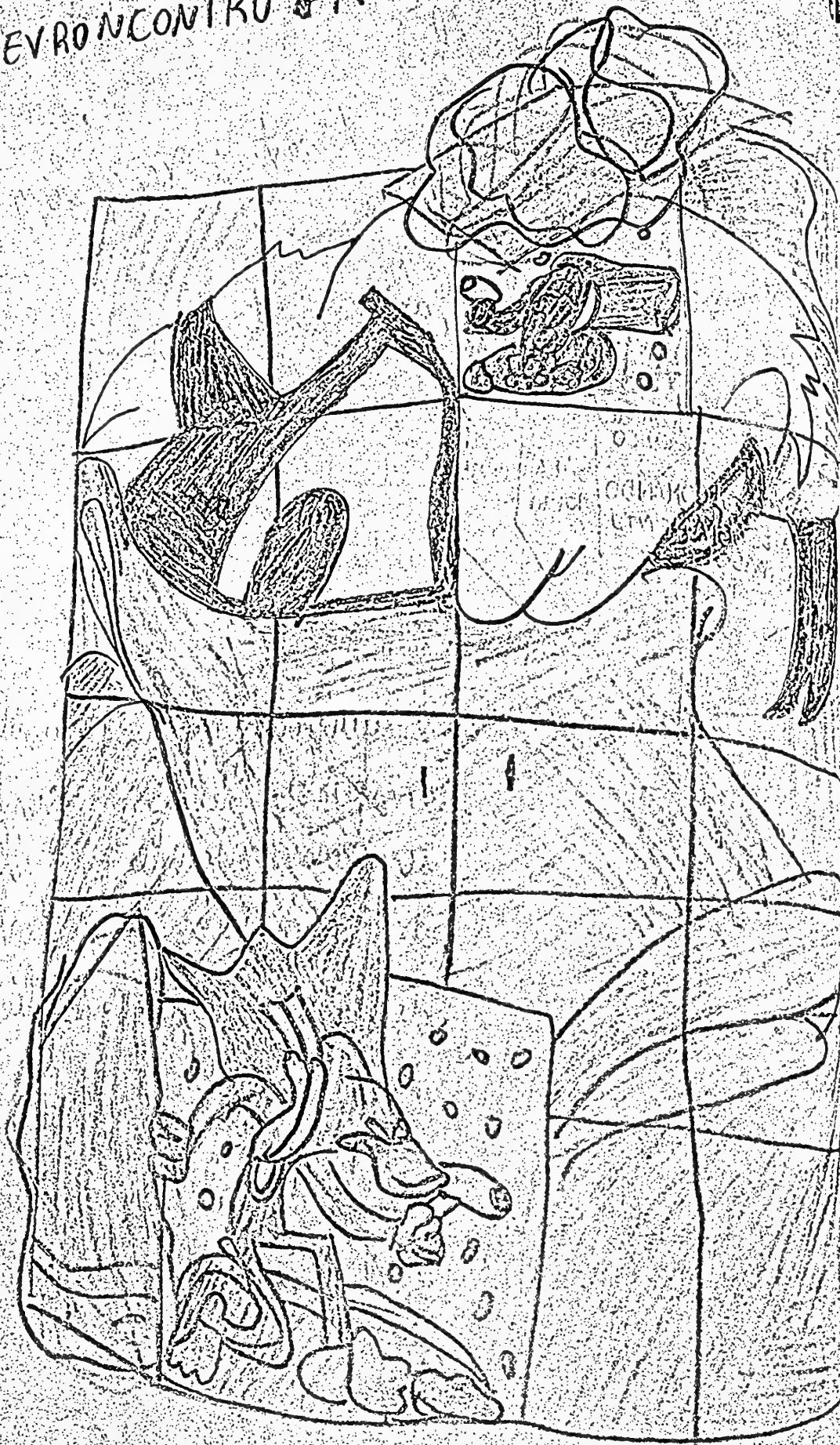
SAVE

EXTRA-VELOCITÀ



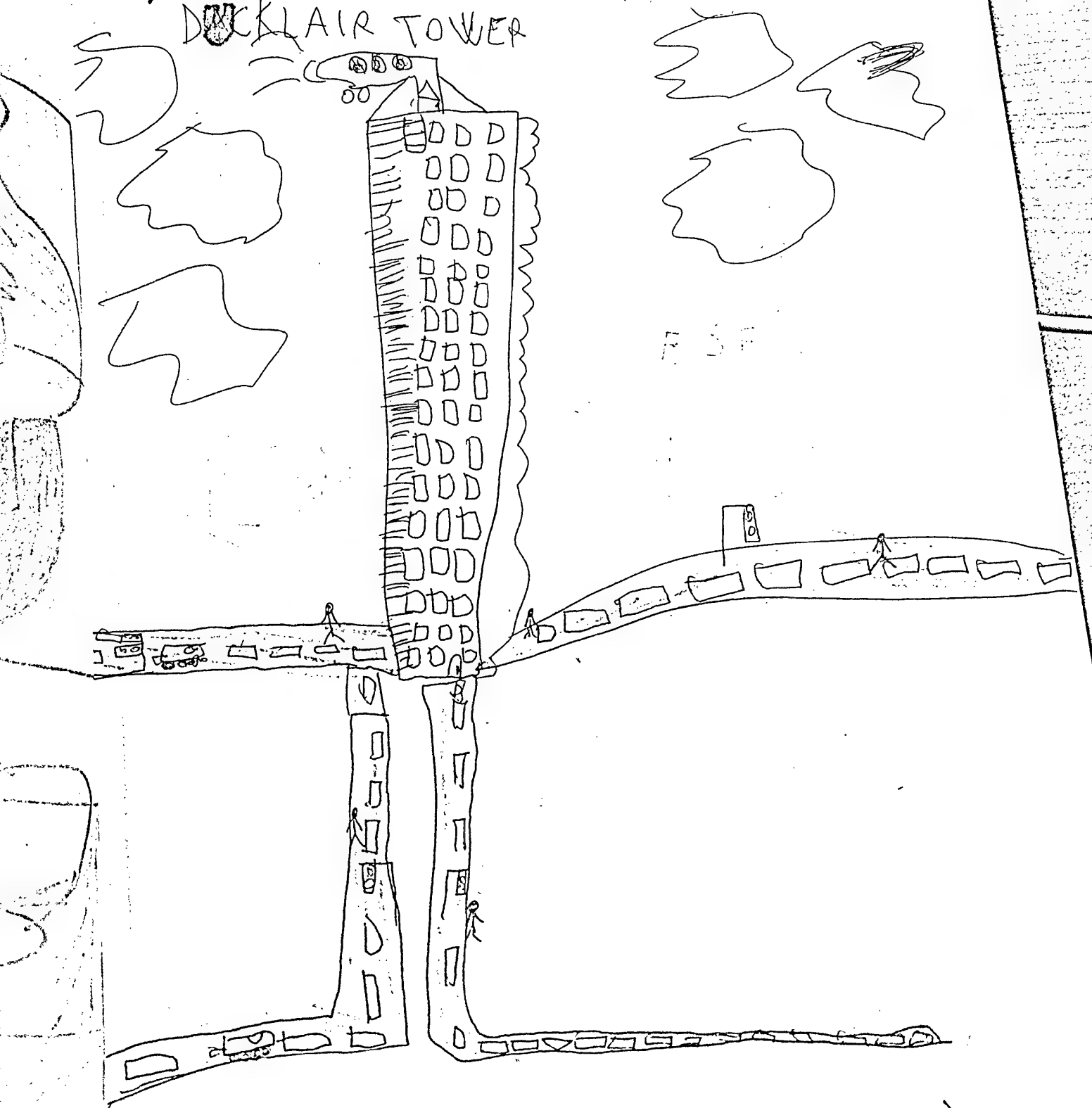
EVROCONTROL PK: COSA NE PENSANO

STRADA PER AR
DUELLAIA



Il est
EVERETT

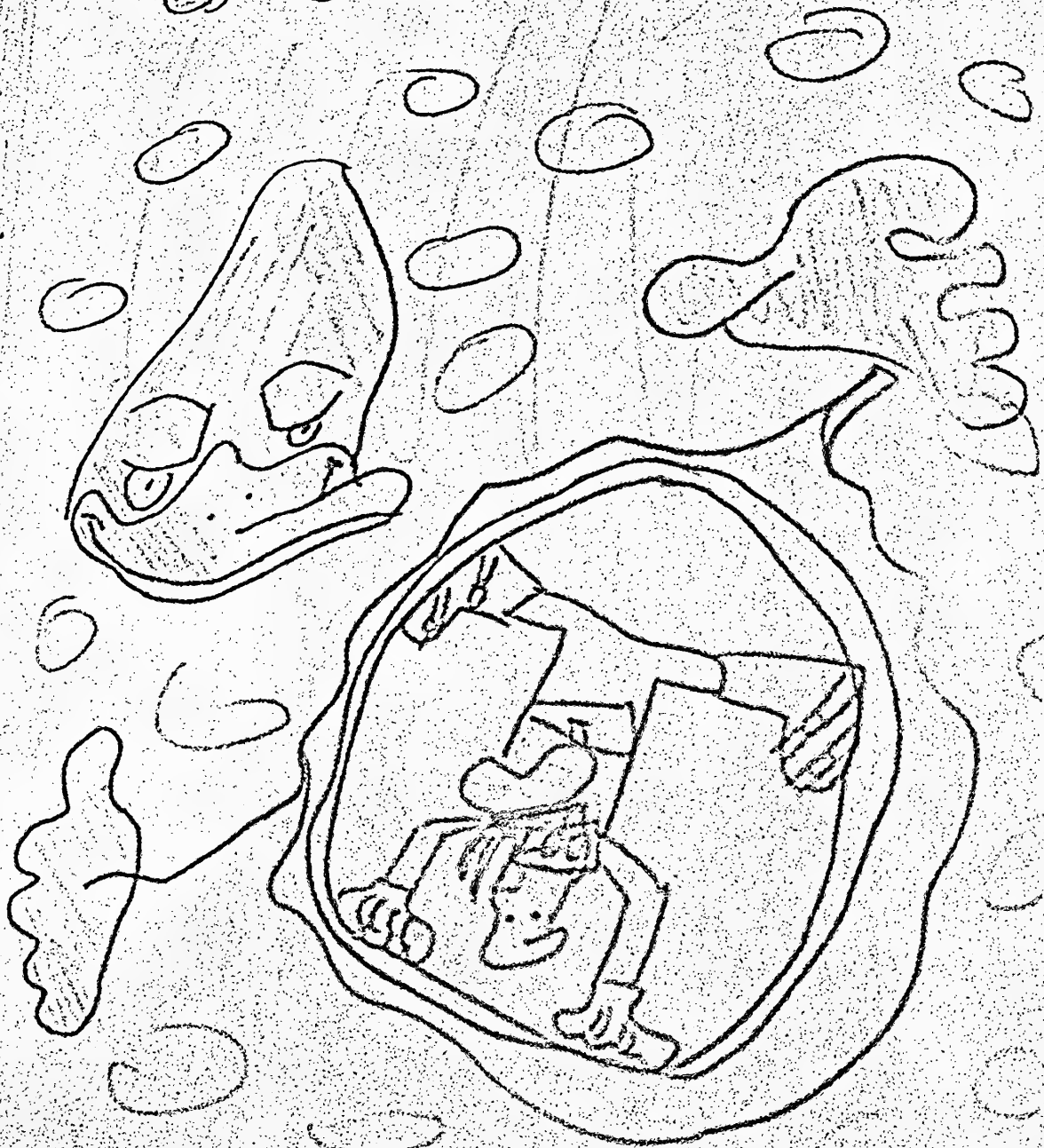
STRADA PER ARRIVARE AL GRAT TACIELO
DACK LAIR TOWER



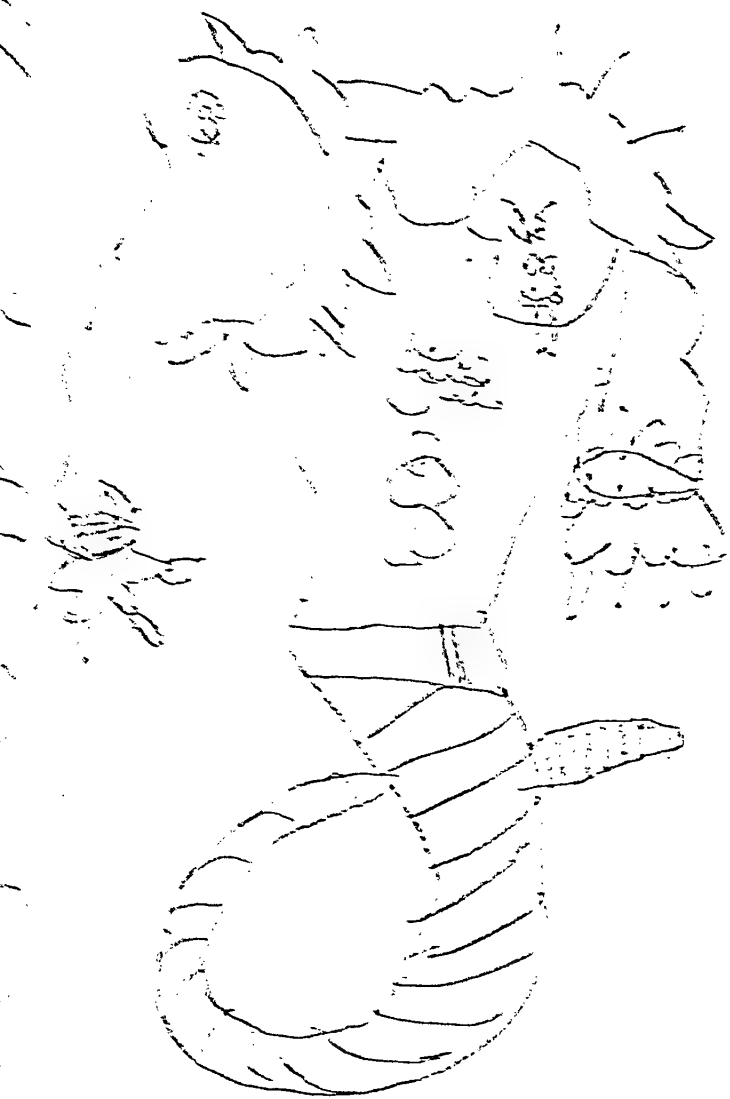
Il estatore del DACK LAIR TOWER &
EVERETT DACK LAIR.

(29)

13 CORPSE



AE. 100



DESCRIZIONE

È maschio, è anche un
matante e ornamento
ad un coperto, ha gli
artigli, è munito, ha la
testa a forma di testino,
e ha una tatura alla
gialla. Ha anche delle
lance.

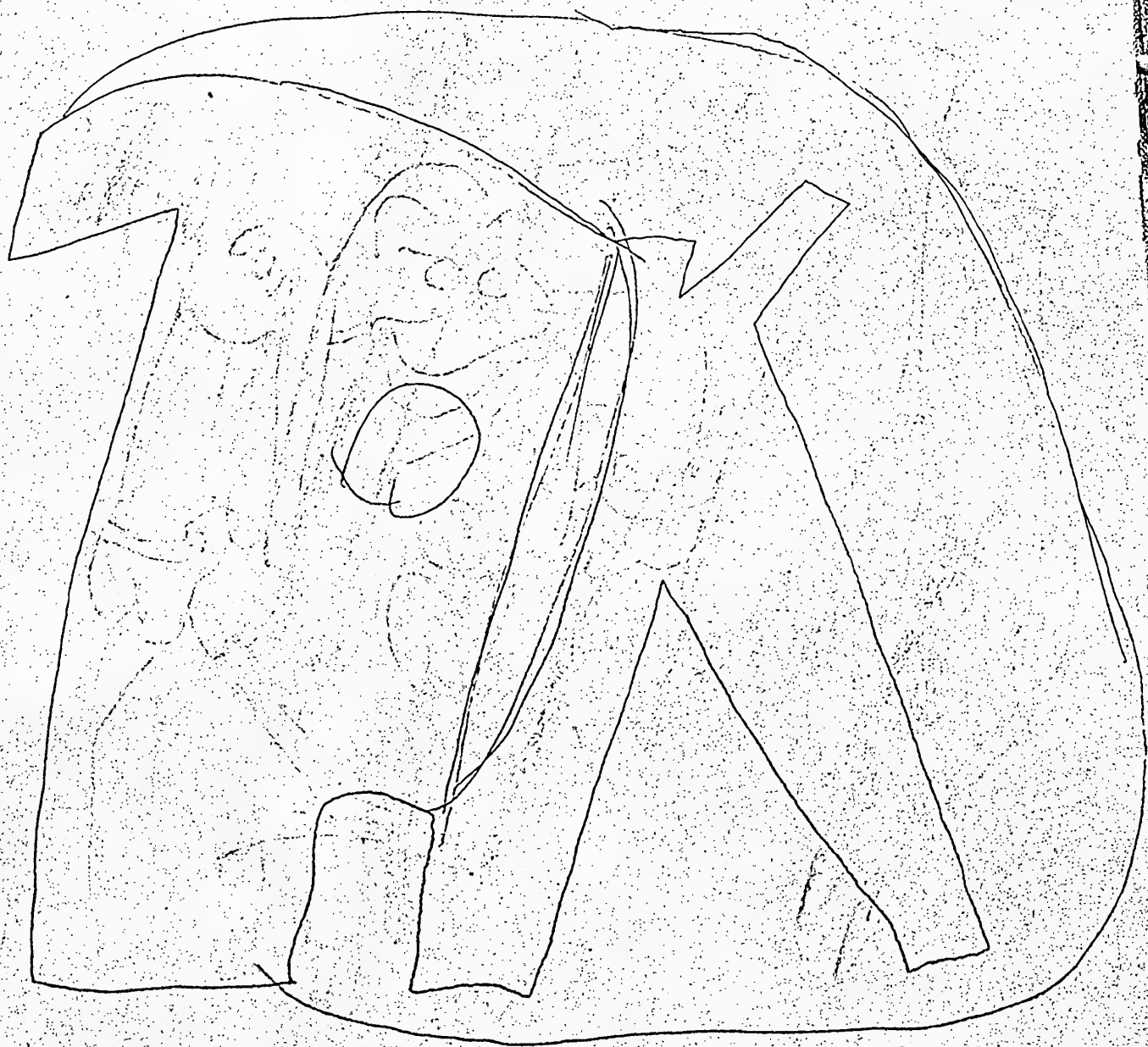
AMICI



DI SCARON
è coraggioso
intelligente, è
agile, è pos-
sente.

32

ONE
o, vol
skuto,
e sea



33

INFORMAZIONI

AVVISO

Gli ~~EVRONIANI~~ ^{spaziali} sono vampiri molto potenti e
state attenti. La loro arma è l'evrongun.



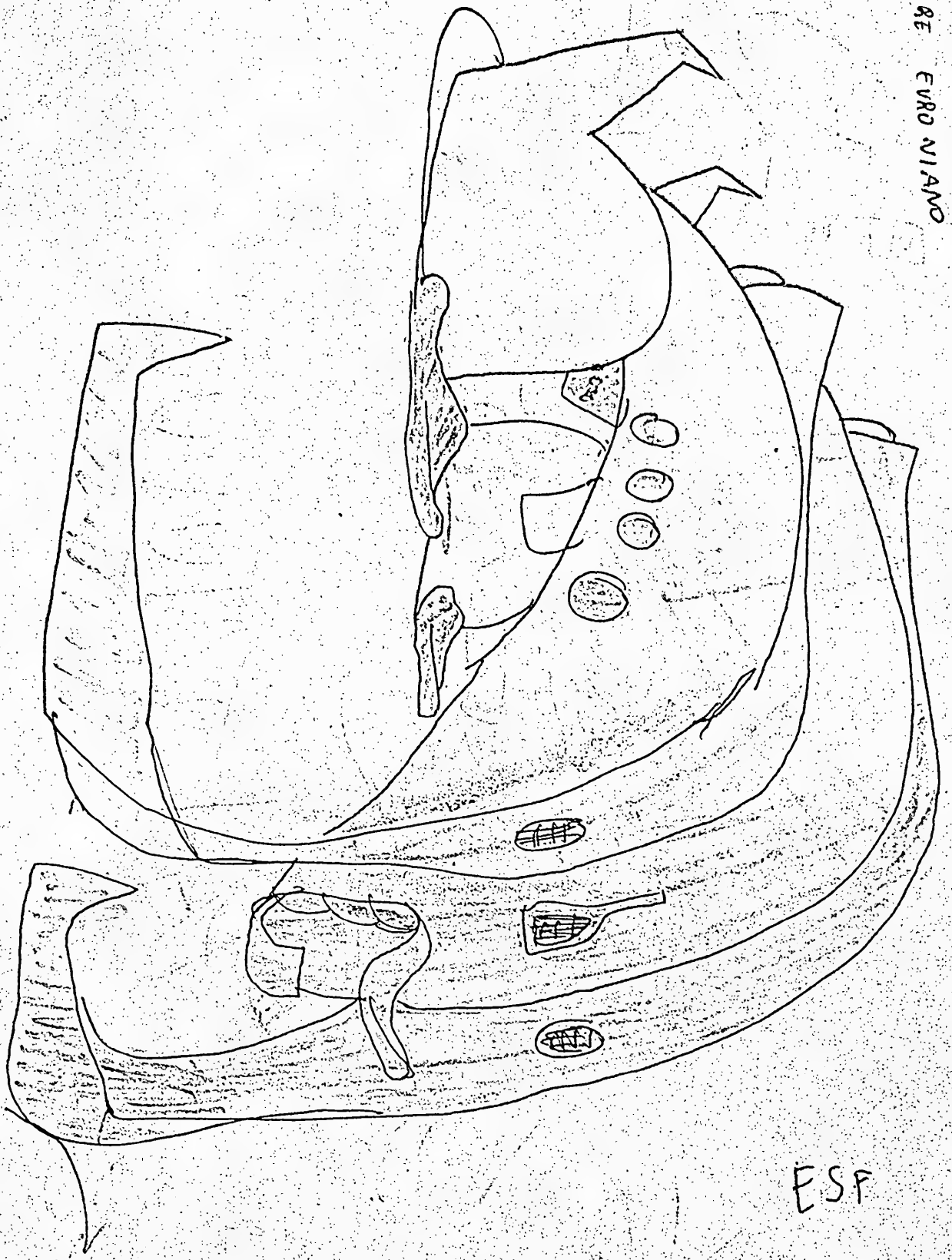
EvroAnthology 5.0

Gli Evroniani sono una avanzata razza aliena, in origine creata dal potentissimo
alieno immortale Evron, che scorrazza per tutto l'universo depredando un pianeta
dopo l'altro per la propria sopravvivenza.



Pag

VOLARE EUROPIANO



ESF

35

MODALITÀ EUROPIANO

to
un, b

Pag

PI KAPPA



RELOCATED

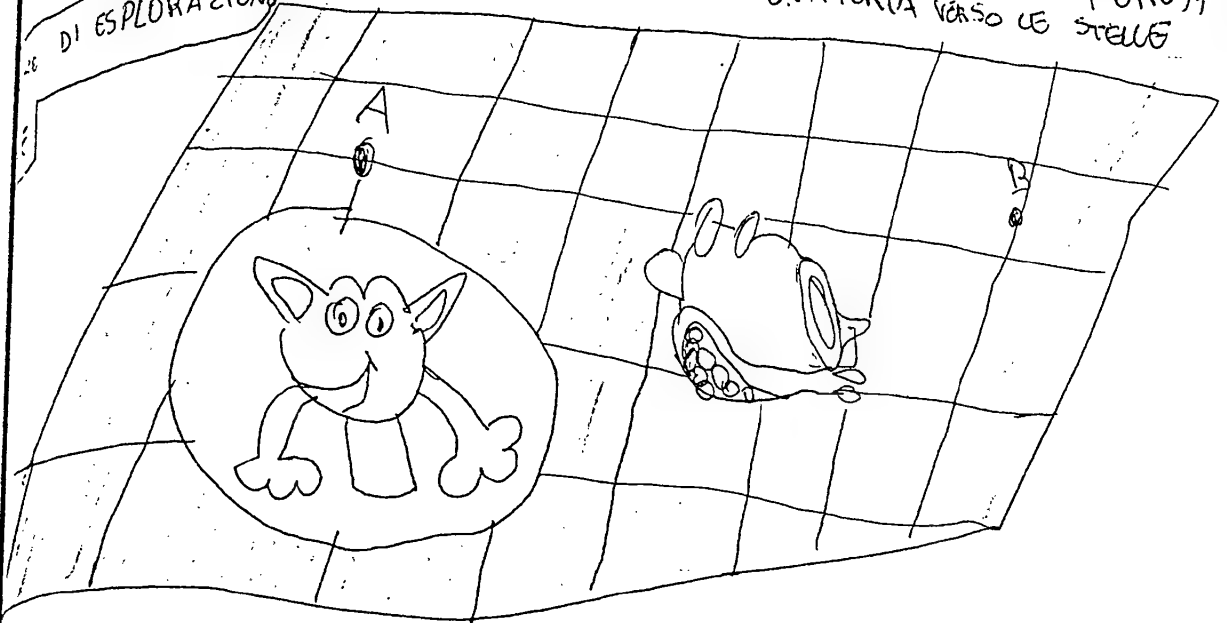
VIVA PI KAPPA! HUWUU!

36

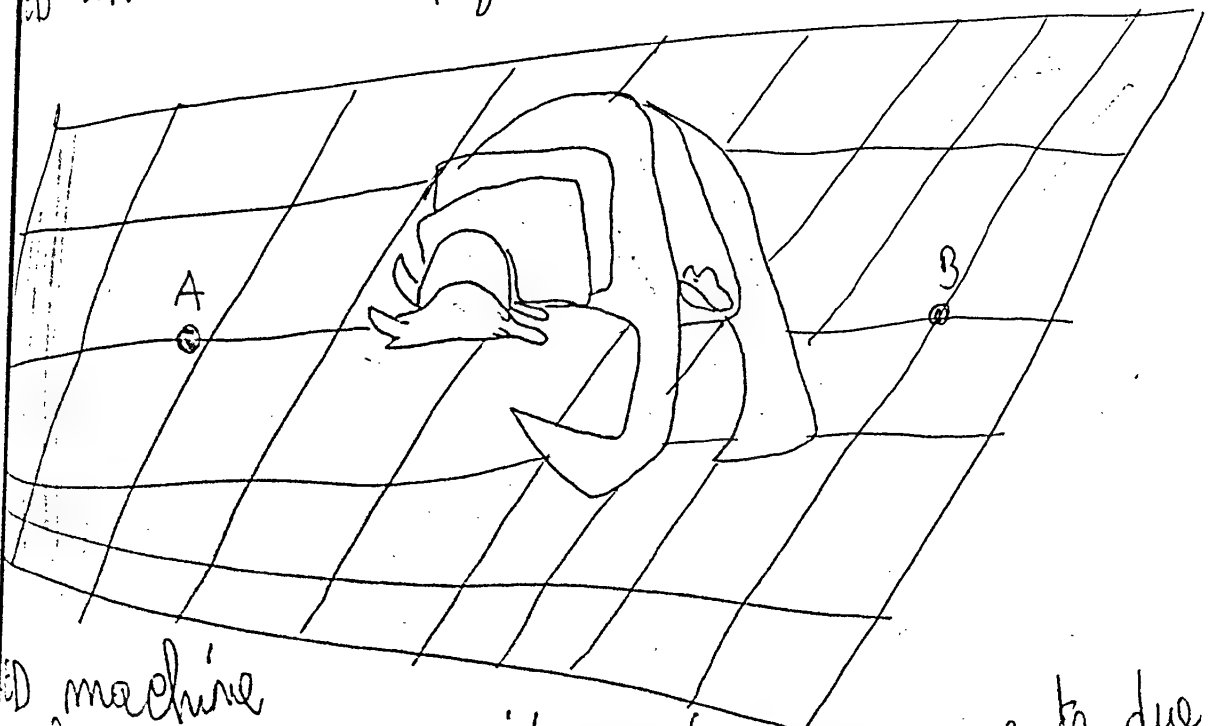
machine configuration standard

DI ESPLORAZIONE

TECNO FORUM
UNA PORTA VERSO LE STELLE

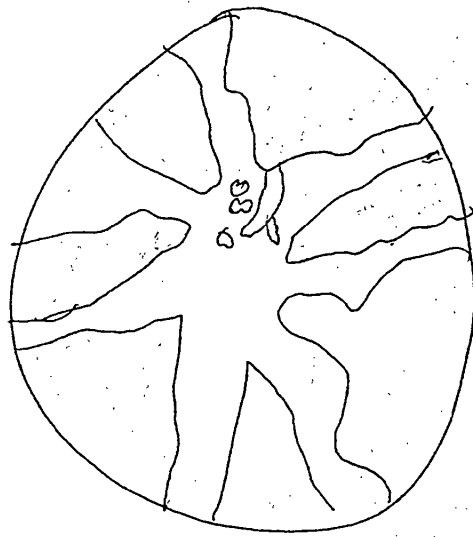


machine configuration modificata

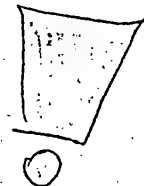


machine
ale serve per avvicinare temporaneamente due punti
nti dell'universo (A e B nello schema).

TUTTI I PIANETI CONOSCIUTI DA PK.
SEEPHARIA, LUTENUS, ALBORN, VYN'YAN, ARKRION,
DUNDAIN, MOO BARAZ, XALA, ~~WYN'YAN~~ GAMMAHANTEIA
VOOBOR, R'XEYLN, LUXOR MINOR ~~FOGRON~~ EUPHON
ROXUS ALPHA.



XADHOOM!



PK-
RION, TRAN
UTZIA, PA
RINE

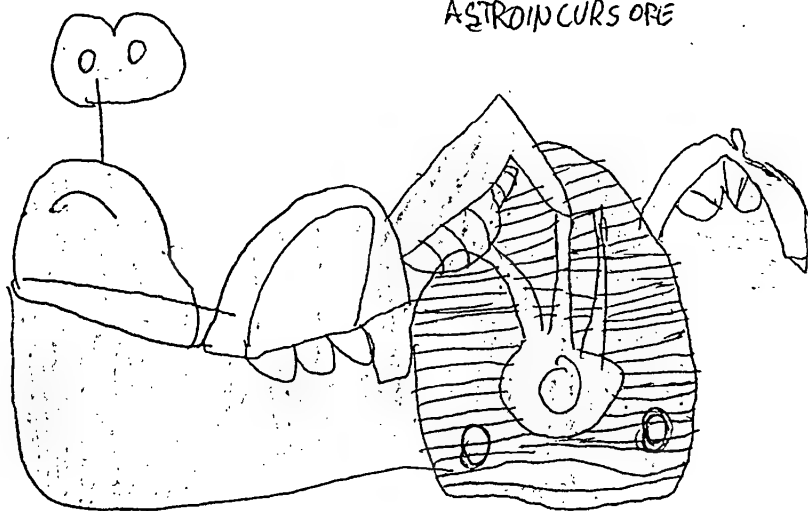
NEMIEI AMICI

ULTRASGORBI



EVRONIAN SPACE FORCE

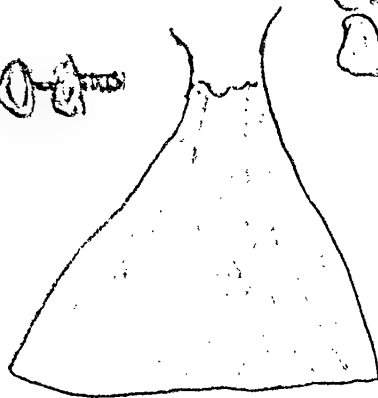
ASTROWAVE EVRONIANA
ASTROINCURSORE



38

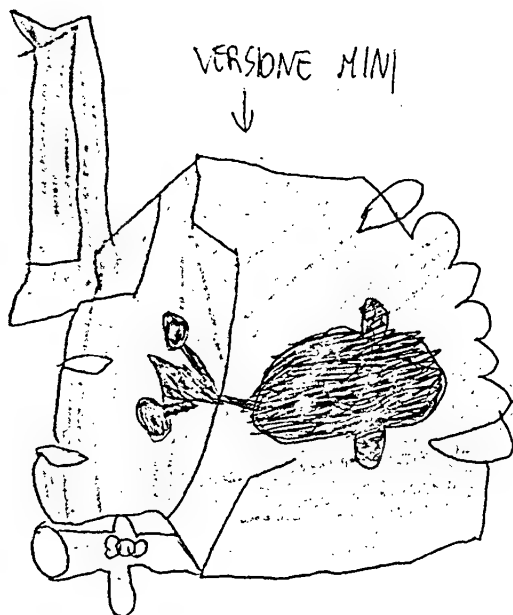
39

ARMI E TRAVESTIMENTI DI PK
COSTUMI



DOLO GIA
CRONIANI

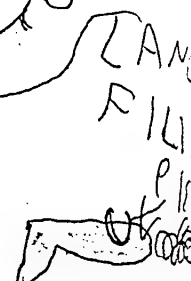
ARMI



VERSIONE MINI



STIVALI CON MOLLE



SERIE
ENER
VAMP

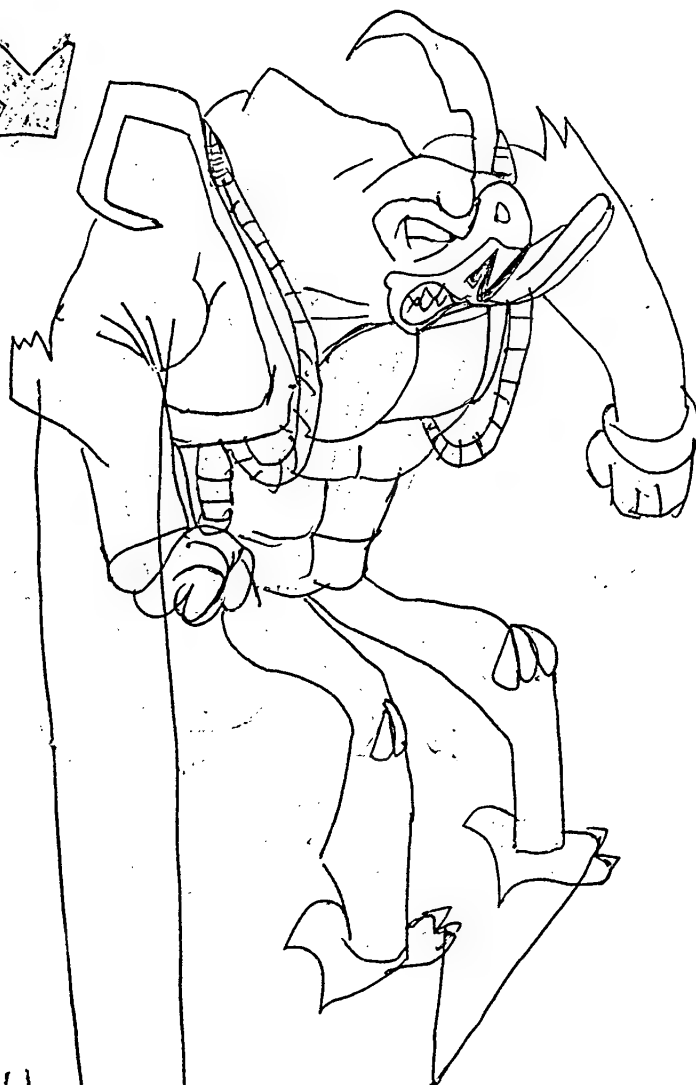
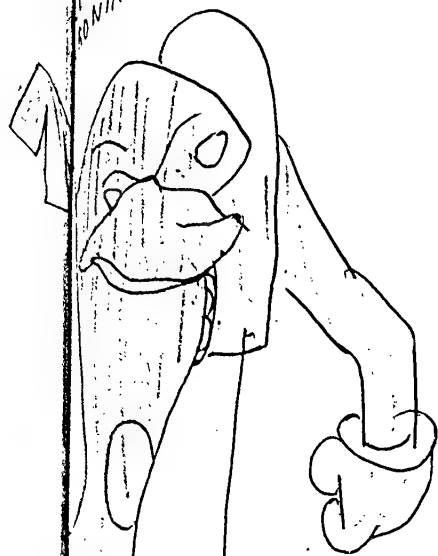


ANGUS
FANGOS
SCOOP



QUESTA E SOLO UNO DEI TANTI POSSIBILI
CAMBIAMENTI IN BEN TRE SECOLI

COGLIA
CONJIANI



LANCIA
FILI
PISTOLA

SGORDATOI DI
ENERGIA
VAMPIRIZZATA

SFERONI
OSSEI

ARTIGLI

MASSA
MUSCOLARE



TECNO FORUM

PK - GALAXY

0003

MOTORI A
CUNICOLO
SPAZIALE

VYN'YAN

AL BORN

VOODOR

DONDA IN

ROXUS ACPH

0004

MOTORI AD
IDROGENO
CALDO

EVRON

TRAAAL

SEEPHARIA

R'XGYLN

ARKRION

MOOBARA

0005

MOTORI A
COMBUSTIONE
ONUCLEARI

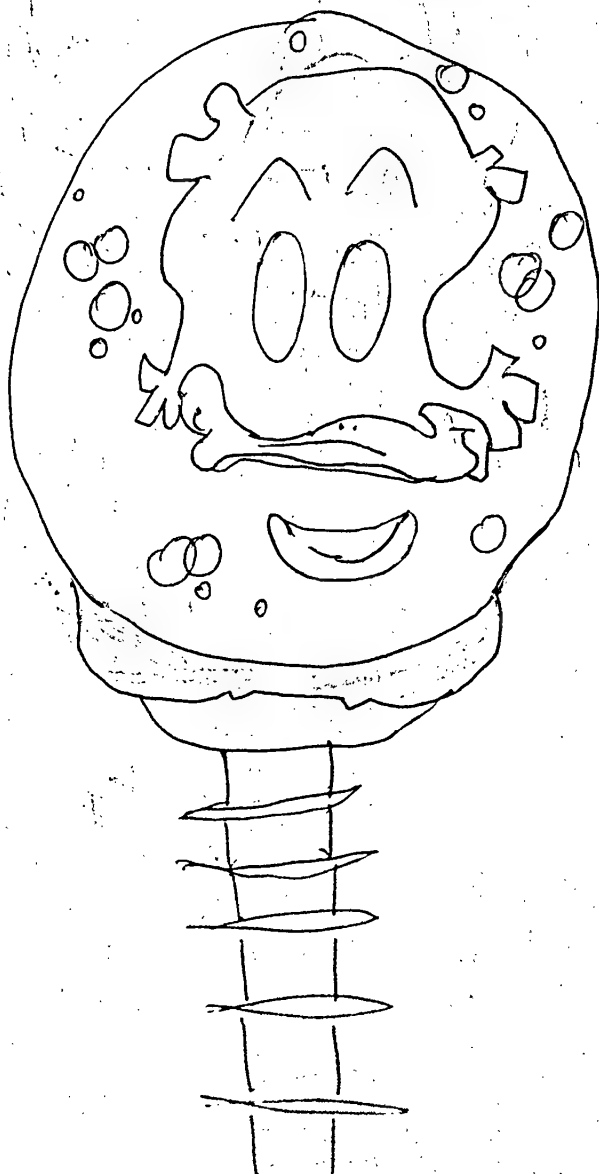
PIANETA
TERRA

LUTENUS

LUXOR
MINOR

GAMMA
HANTEIA

OGRON



DA W RUCS ALPH

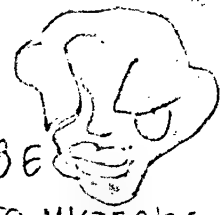
ON MOOGARR

SA

Vladuck
 da un imprecisato paese dell'Europa centrale
 parata bulgara, naturalizzato paperolese
 etnica ignota. Probabilmente è apolide
 Curriculum da fotoreporter iniziato in "punti caldi"
 hanno visto in faccia. Forse sua madre è il pediatra
 personalità complessa. Quando indossa l'imbacatura da Camera 1 è un tipo completamente
 serio e flemmatico
 qualche volta era molto curioso. Una volta
 obiettivo al contrario di quello che si crede, molto elevato
 nel mondo dal mirino di un obiettivo. Più che una passione, una ragione
 i suoi mille segreti lo rendono insondabile
 nessuno è interessato ai suoi mille segreti...finora!



TO: ABRAHAM LIGAN WISECUBE
 NIENTO: UN PERSONAGGIO MOOOOOLTO MISTERIOSO. CHISSA' SE
 DALLA PARTE DI PK OPPURE.

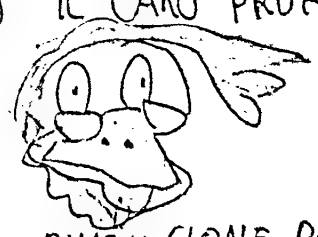


OGGETTO: RANGI FANGUS

EVENTO: IN UNO DEI SUOI PRIMI NUMERI DELLO SPECIALE
RANGI FANGUS SI PARLAVA DI SUA MADRE. ECCOLA ARRIVATA

NOI.

OGGETTO: PROF. LUCILLE BRUCEBURTON, DETTA LUCY
 BELEBRI: "SALUTATEMI TANTO IL CARO PROFESSORE"



OGGETTO: URK

ORIGINE ORIGINARIA: PIANETA TERRA, DIMENSIONE PARALLELA

BELEBRI: "URK NON HA AMICI!"



OGGETTO: ODIN EIDOLON

BELEBRI: "ARTIFICIALE NON SIGNIFICA OTTUSO!"



Scheda del personaggio

Soggetto: Mary Ann Flagstarr

Attività Principale: capo della sicurezza del dipartimento dell'ambiente, diretto dal professor Fairfax

N° tessera PBI: 05281969

Attuale Residenza: Paperopoli

Aspetto: elegante, sobrio, accattivante...

Segni particolari: sotto un look da top manager si nasconde uno dei più duri comandanti federali

Trasgressioni: se ne concede solo una... i dreadlocks!

Impronta caratteriale: inflessibile, determinato, ma molto femminile

Professionalità: ineprensibile. Non discute mai gli ordini dei superiori

Punti forti: cintura nera di kendo e due volte campione nazionale di kick-boxing

Competenze speciali: pilota qualsiasi velivolo, compreso lo shuttle

Frase-chiave: "In servizio non scherzo mai!"

Punto debole: totale devozione e fedeltà al professor Morgan Fairfax

Obiettivo: portare sempre a termine con successo qualsiasi missione nel minor tempo possibile

BRUTTI
SOGGETTO: NORMAN DATES RUSSEL

SOGGETTO: NEBULA FARADAY

SOGGETTO: BUCK

SOGGETTO: GEENA

SOGGETTO: CLINT E. WEST COCK

SOGGETTO: NEWTON

SOGGETTO: SAM PLOT

SOGGETTO: MORGAN FAIRFAX

SOGGETTO: FENIMORE COCK

SOGGETTO: ZARGON

SOGGETTO: TRAUMA

Fairfax

erali

e



amento

co il nostro eroe mascherato!!
dire di Lui se non "MITICO"!
altra parola sarebbe di piu'.

Pagina 1 di 1

almente tutti sapete come è nato il PiKappa della nuova era, e tutti sapete anche che il suo nome originale
rinik, ma forse non tutti conoscete l'origine di questo strano personaggio.

La storia di Guido Martina e Giovan Battista Carpi per Walt Disney, nel lontano 1969, Paperino viene per
la conoscenza dei trucchi utilizzati cent'anni prima dal ladro-gentiluomo Fantomius, che rubava ai ricchi
e ai poveri. Paperino decide così di trasformarsi saltuariamente in Paperinik per battersi contro tutte le
minacce oltre che contro criminali di ogni tipo.
Ad Archimede, l'eccezionale corredo di questo "diabolico vendicatore", comprende tra l'altro maschere,
eletti a molla, acidi corrosivi e una macchina speciale con sedili a catapulta, paraurti estensibili e pulsanti
radio.

Paperinik è dunque un personaggio tutto italiano, ma che è stato esportato con successo anche all'estero, anche
fuori del nostro paese è conosciuto con nomi molto diversi:

inglese: Superduck (è comparso solo in Gran Bretagna)

svedese: Ståländen

tedesco: Phantomias

olandese: Taikaviitta

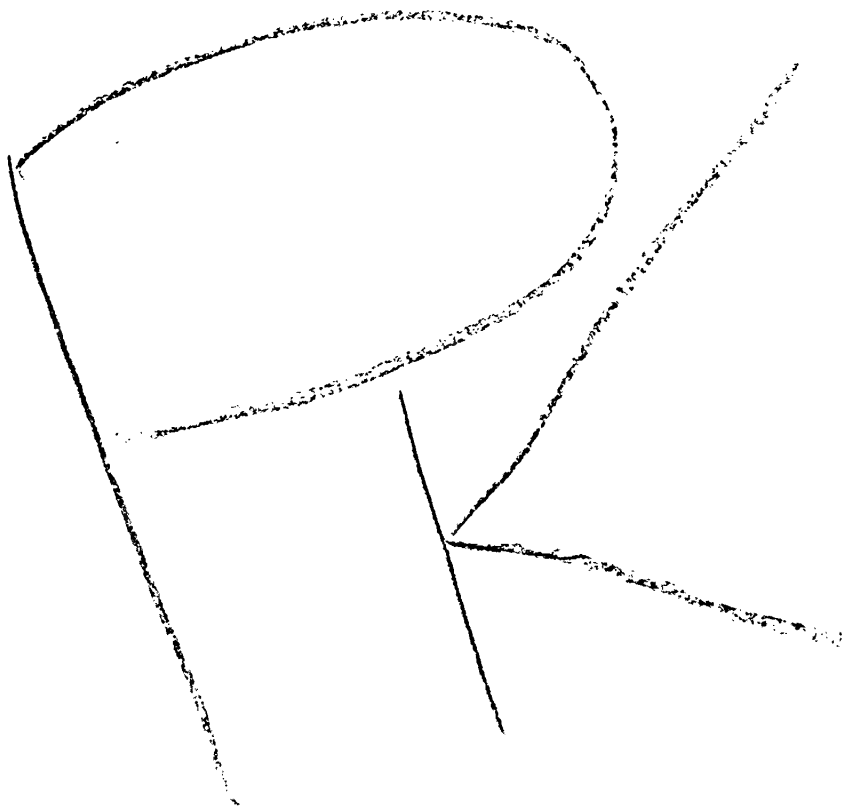
francese: Fantomiald

olandese: Fantomerik

norvegese: Fantonald o anche Super-Donald

portoghese: Superpato

svedese: Stål-Kalle



45

08/11/2005

PK FAQ

PKNA #0

Perché i nipotini non sono ancora tornati dal campeggio?

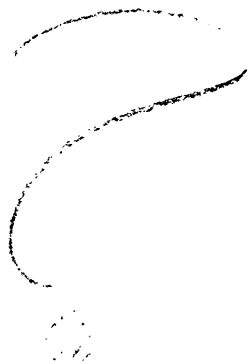
PKNA #0/2

Perché il Racciatore se ne va a mani nude pur avendo la valda giusta? (pag. 12) È strano visto che, quando ruba i diamanti, li tiene stretti in mano... (pag. 25)

Perché il PK è in grado di spezzare il resistente corvo di *Trigonium* che avvolge la cranacha? (pag. 71)

PKNA #1

Perché sulla travaglia del violo realizzato da Uno prima si legge "Buon Compleanno" (pag. 69) e "Auguri" (pag. 71)?

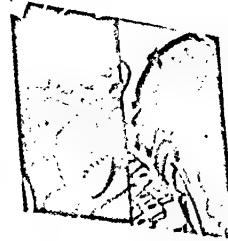


W6

PKNA #4

Perchè la montatura degli occhiali di Flagstarr cambia da pag.16 a pag.32?
dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!

Pagina 1 di 2



PKNA #6

Per quale motivo Pk stringe la mano a Janson con la "sinistra"? (pag.69)
Usa la stessa mano anche per impugnare la PkGun. (PKNA #0/2, pag.9)
Pk è mancino e nessuno ce l'ha mai detto???

dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!



PKNA SP97

Come si è liberato, il Razziatore, dalla scomoda situazione provocata dall'Alfronave (e in seguito dalla Tempolizia)?

dneditor@geocities.com
(In PKNA #14 si scoprirà come ha fatto a liberarsi. Ho conservato la domanda solo per i più distratti... comunque rimane strano che, in "Memo", nessuno si stupisca minimamente di vedere il Razziatore in libertà... Grazie a sarzanag@shiny.it per la segnalazione. - n.d.w.)

PKNA #9

Perchè il braccialetto di Lucille, nel giro di quattro vignette, passa dalla mano sinistra alla mano destra e infine si trasforma in orologio? (pag.36)

dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!



PKNA #12

Perchè a pag.51 c'è una vignetta stampata al contrario? (pag.36)

dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!



Geena fa in modo che Paperino diventi il presidente delle imprese Ducklair in modo che sia lui a dirigere la Robolab. Questa decisione di Geena è basata sul fatto che Pk considera Lyla (un robot) come un'amica. Come ha fatto Geena a scoprire l'identità segreta di Pk?

sarriochio@geocities.com

Clikka qui per leggere le risposte!

18/11

Pk. Frequently Asked Questions

PKNA #15

Perché la Papillon Story di questo numero non assomiglia
NEANCHE UN PO' a quella del PKNA #0?



PKNA # 4

Perché l'immagine del metallo con cui l'auto
colpisce PK è stata (pag. 66)?

PKNA # 0/3

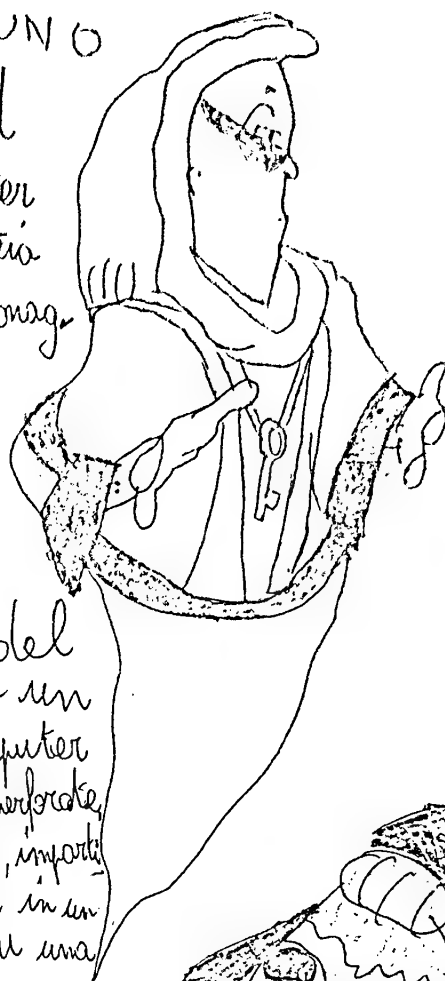
Perché XADH00M non rimane influenzata
all'accensione del motore (pag. 13)?
Nell'immagine si vede influenzata però
dopo la si vede normale, senza rettifica.

PKNA 0/3

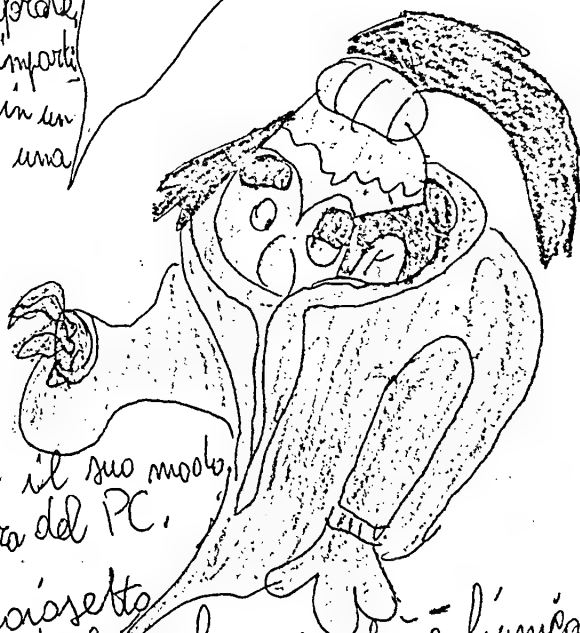
Perché nella pag. 24, alla 5^a riga, la
313/X mostra la targa X prima i
trasportati dal camioncino?

TECHNO FRIENDS IL FANTASTEAM FOR UNO

ALTAIR è il leader indiscusso del gruppo. Esce per primo dal computer il direttore di Topolino e da lì via la comparsa di tutti gli altri personaggi.



MINSKY è l'anziano del gruppo e appartiene a un tempo in cui i computer andavano a schede perforate, come un vecchio saggio, impartisce consigli a tutti. Vive in un vecchio Commodore 64, appoggiato su una mensola sopra la porta.



ZORK è il pirata del gruppo, la vera incarnazione degli hacker: non c'è niente che lui non possa sapere. Parla poco e il suo modo di comunicare preferito è sempre la tastiera del PC.

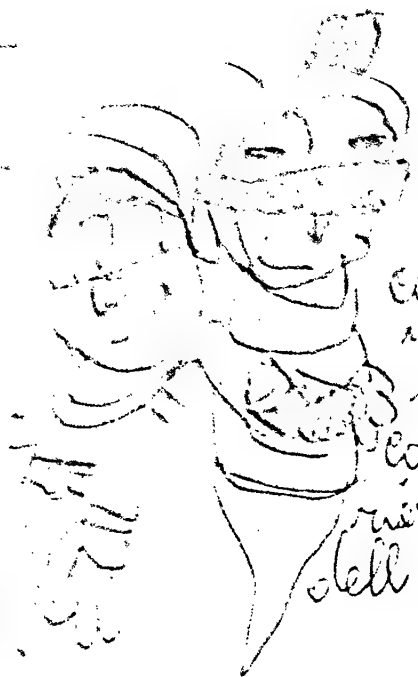


FLIT è un po' maisetto ma tutti gli vogliono tanto bene, forse perché è l'unico in grado di risolvere i problemi informatici. Riesce a sfoderare dalle tasche qualunque manuale hardware e software per fornire suggerimenti.

ONE è l'unica ragazza del gruppo (era
 ancora una bambina...) ed ha a
 più colori al suo posto di testa. L'unica
 che si batte per essere più da maschio
 ma in fondo è simpatica e ambiziosa.



GAME e **OVER** sono
 gli spiriti belli
 conosciuti di videogame:
 un maschio e una femmina
 in competizione tra loro. I loro
 caratteri sono diversi, anche se non
 riescono proprio a fare a meno uno
 dell'altra.

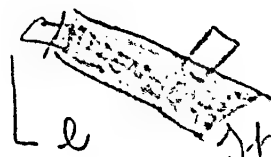


LIGHT è la mascotte ufficiale del
 gruppo. E non è solo un'emozione
 luminosa: può cambiare colore, lasciare
 una scintillante scia di gioia oppure spegnersi
 lentamente fino a ridursi a un lumicino...



BIOLOGIA

SPORE EVRONIANI



Le spore sono il sistema riproduttivo degli evroniani.

Per crescere hanno bisogno di humus emozionale e intellettuale.

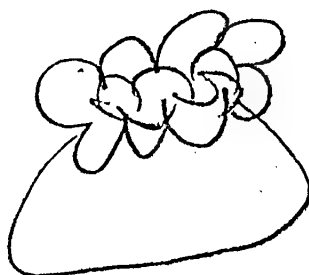
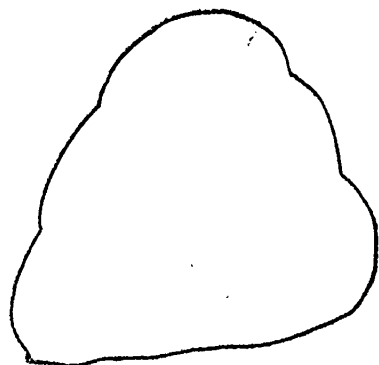
Hanno un sistema di comunicazione molto elevato e immutabile.

Giunta a completa maturazione, sfruttando i motori antimateria geneticamente impiantati, decollano per riconsegnare all'astronave madre.

EMISSIONI

PERICOLOSE

Gas tossici, in grado di sciogliere molti tipi di metalli, costituiscono l'efficacissimo sistema di difesa delle spore evroniane. P.S. per gli umani la sostanza è tossica.



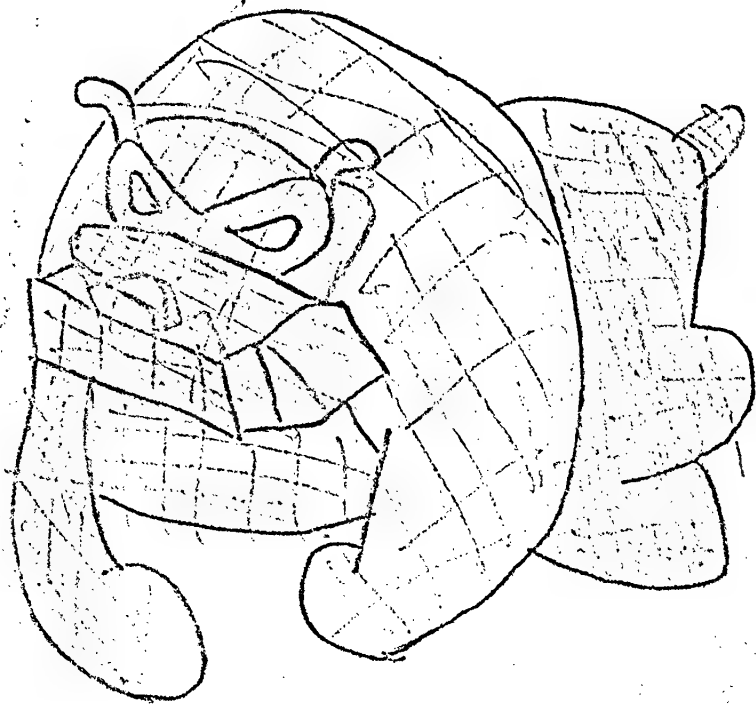
BIOLOGIA VIRTUALE

DOG WATCHER

Nel cyberspazio è meglio stare alla larga dai

Dogwatcher, poco cordiali cagnetti di taglia K-100
K 250. Entrambi addentano saldamente l'angolo
della vittima, ossia in suo corpo virtuale.

I Dogwatcher sono alcuni dei guardiani
dell'archivio federale.



NOTA DEL MINISTERO
DELLA DIFESA
PAPERO POLESE

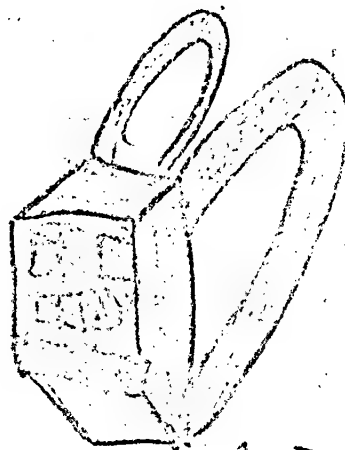
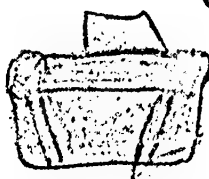
La cittadinanza è invitata
a segnalare con la massima
sollecitudine ai nostri uffici,
l'avvistamento di organismi
vegetali di aspetto irregolarmente
semisferico, di colore verdastro e
dotato di robuste estremità simili
a tentacoli. A tale scopo sono state
attivato una linea telefonica e un
indirizzo di posta elettronica:
TELEFONO - 4 - 127. 991. 127
E-MAIL - minolife@jje.pap
È estremamente pericoloso cercare di
rimuovere, distruggere o sollecitare tali
organismi.

GADGET

KIT
NON

CRONONAUTA
AUTORIZZATO

CRONOVELA



ALTRO NAVE



CRONOVELA - BASE

SUPER - SECRET
DIN EIDOLON, HA SCOPERTO UN'ALTRA
DIMENSIONE !

INTERVISTA (FATTA DA ANGUS)

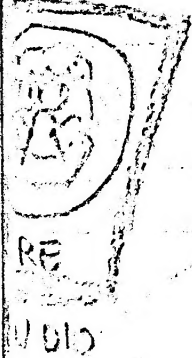
ANGUS:- CI POTETE DIRE DI PIU' SU
QUESTA DIMENSIONE ? -

U'-E NO ! DOVETE ANDARCI PER
CORRERE... -

LOSA IO E CAMERA HO SIAMO

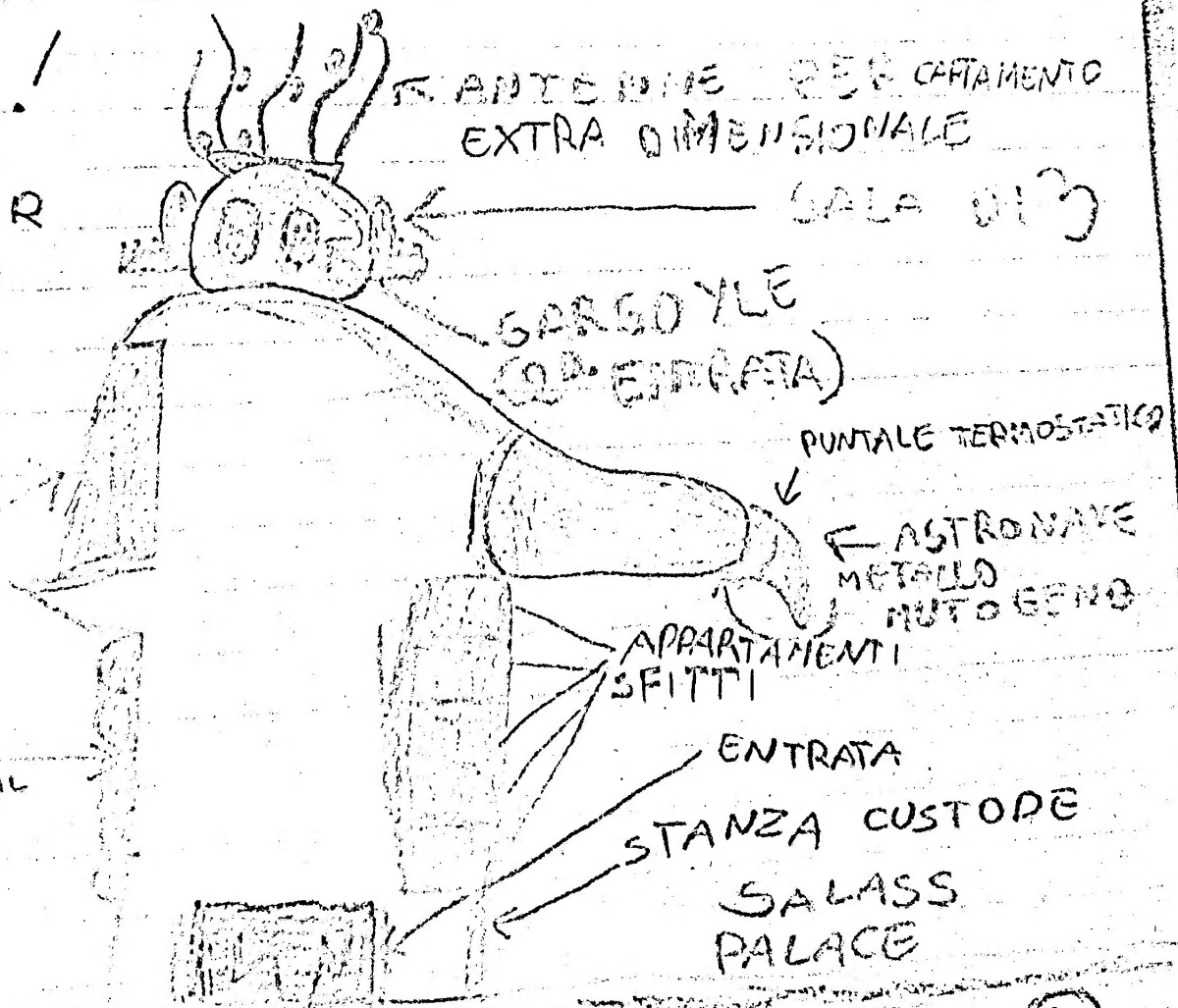
ATTI !

DOSSIER



SENSORE
RASONICO AL
ROMBO

USCITE



ED SA
LIBRERIA

VI HO FATTO VEDERE LA MAPPA DI
UN PALAZZO CHE HO VISTO, MA
LA COSA CHE MI È PIÙ PIACIUTA È
CHE IL PAPERASTRO MASCHERATO NON
C'È PIÙ; QUESTO MANIFESTO VI FARÀ
CAPIRE DOVE È FINITO.

ODIN
EIDOLON

PIX

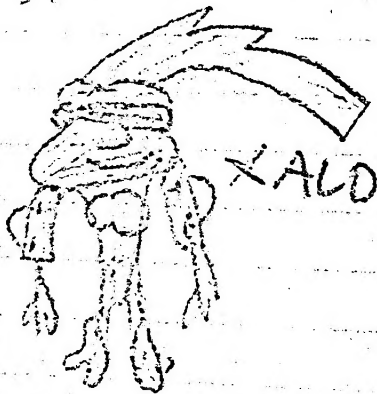
PK

OF GALAXI

LONG
JHON



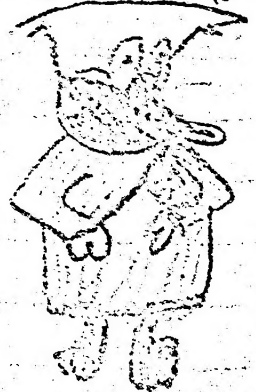
UND



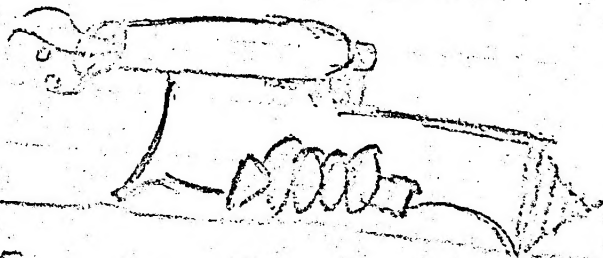
XALD



LOUISE
CRAMB



ASTRO NAVE



"LA FUTURY"

AVETE CAPITO... È ANDATO NELLO SPAZIO!
(ALLA FINE PK GLI HA DATO DELLE CARAMELLE CAR-PAN)

ARRIVEDERCI
AL PROSSIMO
NUMERO!

FINE

